# WK-3800

## 取扱説明書（保証書別添）

本機をご使用になる前に必ず本書の
「安全上のご注意」をお読みください。
この取扱説明書は、お読みになったあとも、
保証書とともに、大切に保管してください。

WK3800JA1B

CASIO®

# 安全上のご注意

このたびは、カシオ製品をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

- ご使用の前に「安全上のご注意」をよくお読みの上、正しくお使いください。
- 本書は、お読みになった後も大切に保管してください。

**絵表示について**

この取扱説明書および製品への表示では、製品を安全に正しくお使いいただき、あなたや他の人々への危害や財産への損害を未然に防止するため、いろいろな絵表示をしています。その表示と意味は次のようになっています。

| | |
|---|---|
| ⚠ **危　険** | この表示を無視して誤った取扱いをすると、人が死亡または重傷を負う危険が差し迫って生じることが想定される内容を示しています。 |
| ⚠ **警　告** | この表示を無視して誤った取扱いをすると、人が死亡または重傷を負う危険が想定される内容を示しています。 |
| ⚠ **注　意** | この表示を無視して誤った取扱いをすると、人が傷害を負う危険が想定される内容および物的損害のみの発生が想定される内容を示しています。 |

**絵表示の例**

△記号は「気をつけるべきこと」を意味しています。（左の例は感電注意）

⊘記号は「してはいけないこと」を意味しています。（左の例は分解禁止）

●記号は「しなければならないこと」を意味しています。（左の例は電源プラグをコンセントから抜く）

## ⚠ 危　険

**アルカリ電池について**

アルカリ電池からもれた液が目に入ったときは、すぐに次の処置を行ってください。

1. 目をこすらずにすぐにきれいな水で洗い流す。
2. ただちに医師の治療を受ける。
   そのままにしておくと失明の原因となります。

## ⚠ 警　告

**煙、臭い、発熱などの異常について**

煙が出ている、へんな臭いがする、発熱しているなどの異常状態のまま使用すると、火災・感電の原因となります。すぐに次の処置を行ってください。

1. 電源スイッチを切る。
2. ACアダプター使用時は、プラグをコンセントから抜く。
3. お買い上げの販売店またはカシオテクノ修理相談窓口に連絡する。

**AC アダプターについて**

- AC アダプターは使いかたを誤ると、火災・感電の原因となります。次のことは必ずお守りください。
  - 必ず本機指定のACアダプターを使用する
  - 電源は、AC100V (50/60Hz)のコンセントを使用する
  - １つのコンセントにいくつもの電気製品をつなぐ、いわゆるタコ足配線をしない
- AC アダプターは使いかたを誤ると、傷がついたり破損して、火災・感電の原因となります。次のことは必ずお守りください。
  - 重いものをのせたり、加熱しない
  - 加工したり、無理に曲げない
  - ねじったり、引っ張ったりしない
  - 電源コードやプラグが傷んだらお買い上げの販売店またはカシオテクノ修理相談窓口に連絡する
- 濡れた手で AC アダプターに触れないでください。
  感電の原因となります。

- ACアダプターは水のかからない状態で使用してください。水がかかると火災や感電の原因となります。

- AC アダプターの上に花瓶など液体の入ったものを置かないでください。水がかかると火災や感電の原因となります。

## 警告

### 電池について

電池は使いかたを誤ると液もれによる周囲の汚損や、破裂による火災・けがの原因となります。次のことは必ずお守りください。

- 分解しない、ショートさせない
- 加熱しない、火の中に投入しない
- 新しい電池と古い電池を混ぜて使用しない
- 種類の違う電池を混ぜて使用しない
- 充電しない
- 極性（⊕と⊖の向き）に注意して正しく入れる

### 火中に投入しない

本機を火中に投入しないでください。破裂による火災・けがの原因となります。

### 水、異物はさける

水、液体、異物（金属片など）が本機内部に入ると、火災・感電の原因となります。すぐに次の処置を行ってください。

1. 電源スイッチを切る。
2. ACアダプター使用時は、プラグをコンセントから抜く。
3. お買い上げの販売店またはカシオテクノ修理相談窓口に連絡する。

### 分解・改造しない

本機を分解・改造しないでください。感電・やけど・けがをする原因となります。内部の点検・調整・修理はお買い上げの販売店またはカシオテクノ修理相談窓口にご依頼ください。

## 警告

### 落とさない、ぶつけない

本機を落としたときなど、破損したまま使用すると火災・感電の原因となります。すぐに次の処置を行ってください。

1. 電源スイッチを切る。
2. AC アダプター使用時はプラグをコンセントから抜く。
3. お買い上げの販売店またはカシオテクノ修理相談窓口に連絡する。

### 袋をかぶらない、飲み込まない

本機が入っていた袋をかぶったり、飲み込んだりしないでください。窒息の原因となります。特に小さなお子様のいるご家庭ではご注意ください。

### 本機やスタンド※に乗らない

倒れたり、こわれたりしてけがの原因となることがあります。特に小さなお子様にはご注意ください。

### 不安定な場所に置かない

ぐらついた台の上や傾いた所など、不安定な場所に置かないでください。落ちたり、倒れたりして、けがの原因となります。

## ⚠ 注　意

### ACアダプターについて

● ACアダプターは使いかたを誤ると、火災・感電の原因となることがあります。次のことは必ずお守りください。
- 電源コードをストーブ等の熱器具に近づけない
- プラグを抜くときは、電源コードを引っ張らない
（必ずACアダプター本体を持って抜く）

● ACアダプターは使いかたを誤ると、火災・感電の原因となることがあります。次のことは必ずお守りください。

- プラグはコンセントの奥まで確実に差し込む
- 雷雨のとき、または旅行などで長期間使用しないときはプラグをコンセントから抜く

- プラグの刃と刃の周辺部分にほこりがたまらないように、コンセントから抜いて、年一回以上清掃する

### 移動させるときは

移動させる場合は、必ずACアダプター本体をコンセントから抜き、その他の外部の接続線をはずしたことを確認の上、行ってください。コードが傷つき、火災・感電の原因となることがあります。

### お手入れについて

お手入れの際は、ACアダプター本体をコンセントから抜いてください。コードが傷つき、火災・感電の原因となることがあります。

## ⚠ 注　意

### 電池について

電池は使いかたを誤ると液もれによる周囲の汚損や、破裂による火災・けがの原因となることがあります。次のことは必ずお守りください。
- 本機で指定されている電池以外は使用しない
- 長時間使用しないときは、本機から電池を取り出しておく

### コネクター部への接続

コネクター部には、指定以外の別売品を接続しないでください。火災・感電の原因となることがあります。

### 置き場所について

本機を次のような場所に置かないでください。火災・感電の原因となることがあります。
- 湿気やほこりの多い場所
- 調理台のそばなど油煙があたるような場所
- 暖房器具の近く、ホットカーペットの上、直射日光があたる場所、炎天下の車中など本機が高温になる場所

### 表示画面について

＊ 表示画面の液晶パネルを強く押したり、強い衝撃を与えないでください。液晶パネルのガラスが割れてけがの原因となることがあります。

＊ 液晶パネルが割れた場合、パネル内部の液体には絶対に触れないでください。皮膚の炎症の原因となることがあります。

＊ 万一、口に入った場合は、すぐにうがいをして医師に相談してください。

＊ 目に入ったり、皮膚に付着した場合は、清浄な流水で最低15分以上洗浄したあと、医師に相談してください。

### 音量について

大きな音量で長時間使用しないでください。特にヘッドホンをご使用の際にはご注意ください。設定によっては聴力障害の原因となることがあります。

### 重いものを置かない

本機の上に重いものを置かないでください。
バランスがくずれて倒れたり、落下しけがの原因となることがあります。

⚠ 注 意

### スタンド※は正しく組み立てる

スタンドが倒れたり、本機が落ちたりして、けがの原因となることがあります。
スタンドに記載されている組み立ての説明にしたがって、しっかりと組み立ててください。また、本機はスタンドに正しく設置してご使用ください。

※スタンドは別売品です。

# 保証・アフターサービスについて

## 保証書はよくお読みください

保証書は必ず「お買い上げ日・販売店名」などの記入をお確かめのうえ、販売店から受け取っていただき、内容をよくお読みの後、大切に保管してください。

## 保証期間は保証書に記載されています

## 修理を依頼されるときは

まず、もう一度、取扱説明書に従って正しく操作していただき、直らないときには次の処置をしてください。

- **保証期間中は**
  保証書の規定に従ってお買い上げの販売店または取扱説明書等に記載のカシオテクノ修理相談窓口が修理をさせていただきます。
  - 保証書に「持込修理」と記載されているものは、製品に保証書を添えてご持参またはご送付ください。
  - 保証書に「出張修理」と記載されているものは、お買い上げの販売店または取扱説明書等に記載のカシオテクノ修理相談窓口までご連絡ください。
- **保証期間が過ぎているときは**
  お買い上げの販売店または取扱説明書等に記載のカシオテクノ修理相談窓口までご連絡ください。修理すれば使用できる製品については、ご希望により有料で修理いたします。

## あらかじめご了承いただきたいこと

- 「修理のとき一部代替部品を使わせていただくこと」や「修理が困難な場合には、修理せず同等品と交換させていただくこと」があります。
  また、特別注文された製品の修理では、ケースなどをカシオ純正部品と交換させていただくことがあります。
- 修理のとき、交換した部品を再生、再利用する場合があります。修理受付時に特段のお申し出がない限り、交換した部品は弊社にて引き取らせていただきます。
- 録音機能などのデータ記憶機能付きのモデルでは、修理のとき、故障原因の解析のため、データを確認させていただくことがあります。
- 日本国内向けの製品は海外での修理受付ができません。修理品は日本まで移動の上、日本国内のカシオテクノ修理相談窓口にご依頼ください。

## アフターサービスなどについておわかりにならないときは

お買い上げの販売店または取扱説明書等に記載のカシオテクノ修理相談窓口にお問い合わせください。

# 主な特長

本機は次のような特長を備えたキーボードです。

### ■ 豪華なアドバンスト音色を含む620音色で演奏できます ☞16ページ

高品位の基本音色に加えて、エフェクト（DSP）機能などによりあらかじめプログラムされた豪華な“アドバンスト（発展形の）音色”を400種類備えております。例えば、ステレオピアノやロータリーギターなど、基本の音色に豊かさや個性の加わった新たな音色が使用できます。

### ■ 50種類のドローバーオルガン音色を搭載しています ☞19ページ

620音色とは別に、50種類もの本格的オルガン音色を搭載しています。9本のドローバーを使った音色作りや、さらにパーカッションやクリック切り替えもできます。また、プリセット音色のパラメーターを編集し、ユーザー音色として100種類保存することもできます。

### ■ 本体にフラッシュメモリーを搭載 ☞14,70ページ

本体にフラッシュメモリーを搭載しており、付属のCD-ROMに収録されている、もしくはカシオのホームページからダウンロードした波形データやリズムパターンなどを本機に転送して、音色やリズムを拡張できます。また、SMF形式の楽曲データを最大200曲までこのフラッシュメモリーに保存し、再生することもできます。

### ■ ピアノ設定ボタンが付いています ☞17ページ

ワンタッチでピアノ演奏に適した設定に切り替わります。

### ■ 182種類のリズムに合わせて演奏できます（166プリセットリズム+16ユーザーリズム）☞30ページ

ロックやポップス、ジャズなど166種類のプリセットリズムを備えています。また、パソコンから転送した伴奏データをユーザーリズムとして、最大16種類保存することもできます。

### ■ 一人でアンサンブル演奏のような楽しさが味わえます（自動伴奏機能）☞31ページ

コードを指定するだけでリズム、ベース音、コード楽器の伴奏が自動的に演奏されます。また、リズムごとにプログラムされた、リズムにふさわしい音色、テンポ設定などを瞬時に呼び出すこともできます（ワンタッチプリセット機能）。

### ■ 大型液晶画面で演奏をサポートします

大型液晶画面にコードネーム、テンポ、鍵盤情報、五線譜などを表示し、キーボード演奏の手助けをします。また、暗い場所でも見易いバックライト付液晶画面を採用しています。

### ■ 演奏内容を録音してオリジナル曲が作れます（ソングメモリー機能）☞50ページ

最大6パートの演奏内容を本体内に録音し、パートごとの音色、音量、ステレオ定位などを調節して聞くことができます。自動伴奏機能と組み合わせることで、本格的なアンサンブルの曲作りも行えます。

### ■ オリジナルの音色が作れます（シンセ機能）☞41ページ

内蔵音色を加工してオリジナルの音色を作ることができます。でき上がった音色は、本体に120種類まで記憶させることが可能です。

### ■ DTM用の入力キーボード／音源として利用できます（GM対応）☞75ページ

パソコンを利用したDTM（デスクトップ・ミュージック）を楽しむためのGM（General MIDI）音色を内蔵。DTM用の入力キーボード／音源として利用できます。また市販のGM用ミュージック データを楽しむ用途にも最適です。

### ■ 充実したエフェクト機能を使ってサウンドに臨場感が出せます ☞24 ページ

本機では、リバーブ、コーラス、DSPのエフェクトがあります。それぞれのエフェクトごとに適したパラメーターの値を設定できるので、本格的なエフェクト作りが可能です。また、4バンドのイコライザーを搭載しています。例えば「クラシックにふさわしい音質で」というように、音楽のタイプに適した音場を再現します。

### ■ USB 端子を搭載しています ☞74 ページ

USB 端子搭載でパソコンとの接続※が簡単にできます。
※ 接続には、市販のUSBケーブル（A-B タイプ）が必要です。

### ■ 演奏パート／MIDI チャンネルごとに、個別に詳細な楽音設定が可能です（ミキサー機能）☞38 ページ

自動伴奏の各パートごとの音色、音量、ステレオ定位などといった楽音の設定を、自在に行うことができます。またUSB端子からのMIDI データ入力に対して、入力チャンネル別に同様の楽音設定が可能です。

### ■ 本機の各種の設定をすばやく呼び出すことができます（レジストレーション機能）☞48 ページ

曲に応じた音色、リズムの種類、テンポなどの各種の設定を一括して登録（レジストレーション）しておいて、後からすばやく呼び出すことができます。32 セット（4 セット× 8 バンク）まで登録可能です。

### ■ 当社ホームページ「CASIO MUSIC SITE」より各種データをダウンロードできます（インターネット・データ・エクスパンション・システム）☞75 ページ

本機では、パソコンと接続して、カシオのホームページ（CASIO MUSIC SITE）からデータをダウンロードするサービスを利用できます。

### ■ SD メモリーカードを使って多くのデータを保存することができます ☞78 ページ

本機には、SDメモリーカードスロットが装備されています。そこにSDメモリーカードを装着して、パソコンから転送したデータやソングメモリー機能などで作成したユーザーデータを保存することができます。また、SDメモリーカードに保存されているSMF（スタンダード MIDI ファイル）を直接本機で再生することも可能です。

### ■ フロッピーディスクドライブを装備 ☞79 ページ

フロッピーディスクに、本機で作成したユーザー音色やソングメモリーで録音した曲などを保存することができます。また、フロッピーディスクに保存されている SMF（スタンダード MIDI ファイル）を直接本機で再生することも可能です。

**別紙の「Appendix」について**

本書では、別紙の「Appendix」を参照していただく場合に、Appendix マークを使用しています。
Ⓐ～Ⓗのアルファベット記号は、Appendix に記載されている記号と対応してるので、それを頼りに各リストを参照してください。

# 目次

このマークはEU諸国における
リサイクル規制のマークです。

# 各部の名称

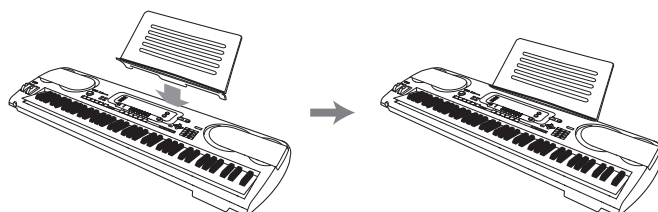
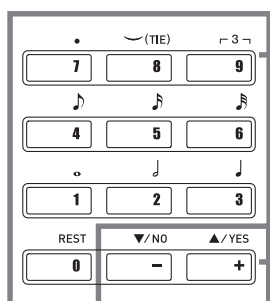
POWER
MODE
CASIO CHORD
FINGERED
FULL RANGE CHORD
TRANSPOSE/FUNCTION
MIXER
SYNTH
EFFECT
DATA ACCESS
DISK/CARD
ONE TOUCH PRESET
DISK/CARD
MAIN VOLUME
ACCOMP VOLUME
SONG MEMORY
MIN
MAX
TONE
RHYTHM
DSP
PIANO SETTING
CURSOR
EXIT
AUTO HARMONIZE
SPLIT
LAYER
※1
※2
※3
SMF PLAYER
CHANNEL
UP1 BASS
UP2 DRUM
LOW1 TR1
LOW2 TR2
HARM TR3
CHD1 TR4
CHD2 TR5
CHD3 TR6
DSP
DRAWBAR ORGAN
INTRO/ENDING
VARIATION/FILL-IN
SYNCHRO/FILL-IN NEXT
START/STOP
TEMPO
REGISTRATION
BANK
STORE
CHORD/TR1
TR2
TR3
TR4
TR5
TR6
SONG MEMORY TRACK
a
b
c

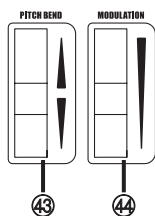
- （　）内の文字は、本体に印刷されている名称です。
- ☞ の数字は、参照ページです。

① 電源ボタン（POWER）☞13, 16
② 電源ランプ☞16
③ モードボタン（MODE）☞30, 36
④ エフェクトボタン(EFFECT)☞25～29
⑤ シンセボタン(SYNTH)☞44, 46, 47
⑥ ミキサーボタン(MIXER)☞39
⑦ トランスポーズ／機能ボタン
(TRANSPOSE/FUNCTION)☞64～67
⑧ 全体の音量つまみ（MAIN VOLUME)☞16
⑨ ワンタッチプリセットボタン
(ONE TOUCH PRESET)☞35
⑩ 伴奏の音量ボタン(ACCOMP VOLUME)☞37
⑪ ソングメモリーボタン
(SONG MEMORY)☞50, 51, 53, 56, 59, 61
⑫ ディスク／カードボタン(DISK/CARD)☞81～87
⑬ データアクセスランプ(DATA ACCESS)☞75
⑭ リズムボタン(RHYTHM)☞31
⑮ トーンボタン(TONE)☞17
⑯ DSPボタン(DSP)☞27
⑰ ピアノ設定ボタン(PIANO SETTING)☞17
⑱ [▲]／[▼]／[◀]／[▶]カーソルボタン(CURSOR)
⑲ 戻るボタン(EXIT)☞26, 27, 29
⑳ オートハーモナイズボタン
(AUTO HARMONIZE)☞36
㉑ スプリットボタン(SPLIT)☞63, 64
㉒ レイヤーボタン(LAYER)☞62, 64
㉓ スピーカー
㉔ リズムリスト☞31
㉕ トーンリスト☞17
㉖ 液晶表示
㉗ デモ演奏ボタン(DEMO)☞10 ※4
㉘ ヘッドホン端子☞15
㉙ 音名☞32
㉚ 打楽器イラスト
㉛ コードの種類☞32
㉜ SMFプレーヤーボタン(SMF PLAYER)☞72
㉝ チャンネルボタン(CHANNEL1～16、DSP)／
ドローバー設定ボタン(18個)☞20, 25, 39
㉞ ドローバーオルガンボタン
(DRAWBAR ORGAN)☞21
㉟ イントロ／エンディングボタン 1/2
(INTRO/ENDING 1/2)☞34, 35
㊱ バリエーション／フィルインボタン 1/2
(VARIATION/FILL-IN 1/2)☞34
㊲ シンクロ／フィルイン ネクストボタン
(SYNCHRO/FILL-IN NEXT)☞34, 35, 53
㊳ スタート／ストップボタン(START/STOP)
☞31, 34, 51, 53, 54, 72
㊴ テンポボタン(TEMPO)☞31
㊵ ソングメモリートラックボタン
(SONG MEMORY TRACK)☞50
a) バンクセレクトボタン(BANK)☞49
b) レジストレーションボタン(REGISTRATION)☞49
c) ストアボタン(STORE)☞49

## 譜面立ての立て方（※1）

譜面立ては、本体の上面にある溝に差し込んでお使いください。

※2

● 表示中の番号や数値を変更するときに押します。
● 負の数は+/−ボタンでのみ指定できます。

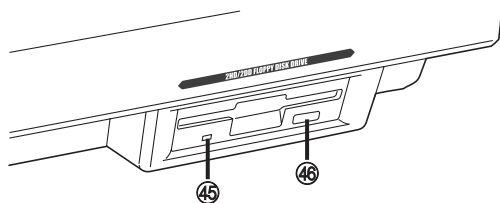
※3

㊸ ピッチベンドホイール（PITCH BEND）☞18
㊹ モジュレーションホイール（MODULATION）☞18

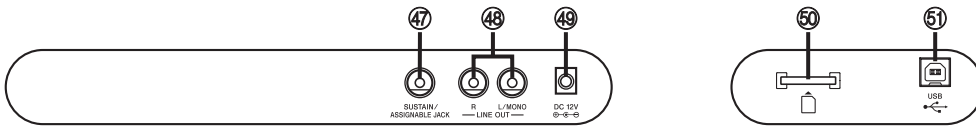
## デモ演奏の聴き方（※4）

デモ演奏ボタンを押すとデモ演奏が開始されます。デモ演奏は３曲あり、繰り返し再生を続けます。デモ演奏を停止したいときはデモ演奏ボタンまたはスタート／ストップボタンを押します。

*NOTE*

● デモ演奏中に+／−ボタンを押すと、次のデモ演奏にスキップします。
● デモ演奏中はピアノ設定ボタンやレイヤー、スプリット機能が使用できません。

*【前面図】*

㊺ アクセスランプ ☞81
㊻ イジェクトボタン ☞81

**【背面図】**

㊼ サスティン／アサイナブル端子☞15
㊽ ライン出力端子☞15
㊾ 電源端子☞12
㊿ SDメモリーカードスロット ☞78
51 USB端子☞74

*NOTE*

- 本書中では、液晶画面の図が機能説明や操作説明などと共に掲載されています。これらの図は、それぞれの説明の中で一例として挙げているもので、数値や文字表示などは必ずしも本体と一致しない場合があります。あらかじめご了承ください。
- 液晶表示素子はその特性上、見る角度によってコントラストが変わります。本機ではイスに座ったときの演奏姿勢で見やすくなるように初期設定されています。なお、お客様のお好みでコントラストを調節することができます。詳細は、69ページをご参照ください。

# ご使用上の注意

「安全上のご注意」と併せてお読みください。

**●テレビやラジオの近くでは使わないでください。**
テレビやラジオの画像や音が、乱れることがあります。そのようなときは、テレビやラジオから充分に離してお使いください。

**●お手入れにベンジンなどの化学薬品を使わないでください。**
鍵盤などのお手入れは、柔らかな布を薄い中性洗剤液に浸し、固く絞って拭いてください。ベンジン、アルコール、シンナーなどの化学薬品は絶対にご使用にならないでください。

**●極端に温度の高い場所や低い場所では使わないでください。**
液晶表示の濃淡が極端に変化し、見づらくなります。そのようなときは、常温にすると液晶表示はもとに戻ります。

**ウエルドライン**

外観にスジのように見える箇所がありますが、これは、樹脂成形上の"ウエルドライン"と呼ばれるものであり、ヒビやキズではありません。ご使用にはまったく支障ありません。

**音のエチケット**

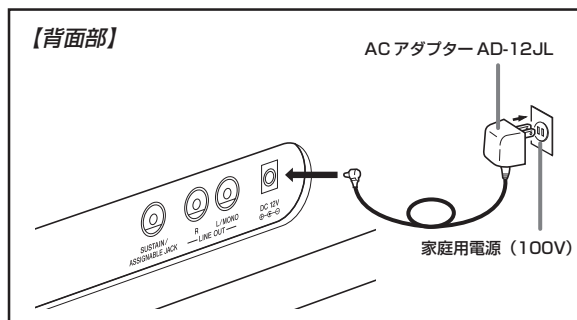
楽しい音楽も時と場合によっては気になるものです。特に静かな夜間には小さな音でも通りやすいものです。周囲に迷惑のかからない音量でお楽しみください。窓をしめたり、ヘッドホンを使用するのもひとつの方法です。お互いに心を配り、快い生活環境を守りましょう。

# 電源について

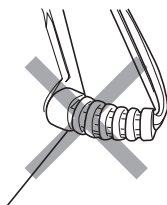
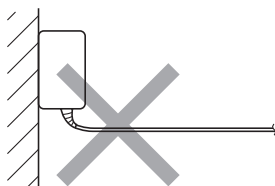
本機は家庭用 100V 電源、電池が使える 2 電源方式です。ご使用後は、必ず電源を切ってください。

## 家庭用100V電源で使うときには

本機指定の AC アダプターを接続してください。

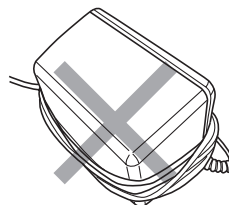
*本機指定 AC アダプターの型式：AD-12JL*

### コード部の断線防止のため、次の点にご注意ください。

＜使用時＞

- コードを強く引っ張らない
- コードを繰り返し引っ張らない
- コードの根元部分を折り曲げない

- コードをピンと張った状態で使用しない

＜移動時＞

- 本体を移動させる場合は、必ずACアダプター本体をコンセントから外す

＜保管時＞

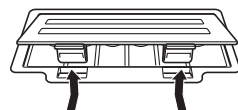
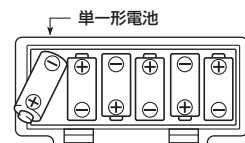
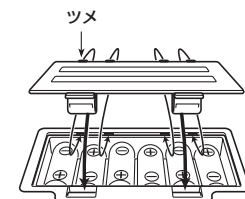
- コードは図のようにACアダプター本体に巻き付けず、束ねてまとめる

*重要*

- ACアダプター本体を抜き差しするときは、必ず電源を切ってから行ってください。
- ACアダプターは長時間ご使用になりますと、若干熱を持ちますが、故障ではありません。

## 電池で使うときには

電池を入れる前には、必ず電源を切ってください。

### ■ 操作手順

1. 電池ケースのフタをはずします。

2. 単１形電池６本を入れます。
   - ⊕　⊖ の向きに注意してください。

3. 電池ケースの穴にツメを差し込み、電池ケースのフタを閉じます。

*NOTE*

- 電源を入れたまま電池を交換すると、正常に機能しない場合があります。この場合、一度電源を切ってから再び電源を入れ直してください。

### 電池について

**●電池持続時間は、通常演奏にて下記の通りです。**

- アルカリ電池使用時‥‥‥約４時間

常温にて、適切な音量で使用した場合の標準値です。大きめの音量や極端な低温下で使用すると、電池持続時間が短くなります。

#### ⚠警告

電池は使いかたを誤ると液もれによる周囲の汚損や、破裂による火災・けがの原因となります。次のことは必ずお守りください。

- 分解しない、ショートさせない
- 加熱しない、火の中に投入しない
- 新しい電池と古い電池を混ぜて使用しない
- 種類の違う電池を混ぜて使用しない
- 充電しない
- 極性（⊕／⊖の向き）に注意して正しく入れる

#### ⚠注意

電池は使いかたを誤ると液もれによる周囲の汚損や、破裂による火災・けがの原因となります。次のことは必ずお守りください。

- 本機で指定されている電池以外は使用しない
- 長時間使用しないときは、本機から電池を取り出しておく

#### 電池が消耗したときの状態について

下記のような状態になった場合は、電池が消耗しています。速やかに、新しい電池とお取り替えください。

- 電源ランプが暗くなった。
- 電源が入らなくなった。
- 液晶表示がうすくなったり、ちらついたりする。
- 音量が小さくなった。
- 音質が劣化した。
- 大きな音を出すと、時々音が途切れる。
- 大きな音を出すと、突然電源が切れる。
- 大きな音を出すと、液晶表示がうすくなったり、ちらついたりする。
- 鍵盤を押していないのに音が出続ける。
- 指定の音色とは異なる音を発音する。
- リズムやデモ演奏曲などが正しく発音されない。
- USB端子に接続して曲を再生すると、電源が切れる。音が劣化する。音が小さくなる。
- 外部記憶メディアの読み書きをすると、突然電源が切れる。

## オートパワーオフ機能

電源を入れたまま、本機を放置すると、自動的に電源が切れる機能です。
無駄な電力消費を防ぐ自動節電機能で、操作完了後約6分で自動的に電源が切れます。
この場合、電源ボタンを押すと、再び電源が入ります。

*NOTE*

- アダプターを使用しているときは、オートパワーオフ機能は働きません。

### オートパワーオフ機能をキャンセルするには

トーンボタンを押したまま、電源を入れます。

- このときは、放置しておいても電源が切れることはありませんので、状況に応じてご利用ください。
- 電源を入れ直すとオートパワーオフ機能が働くようになります。

## 電源を切る場合の操作について

- 電源を切るときは必ず電源ボタンを押してください。
- 電源ボタンを押してLCDのバックライトが消えるまでは、ACアダプターを抜いたりしないでください。
- それ以外の方法で電源を切る（ACアダプターを抜いたりする）とフラッシュメモリーの内容が壊れることがあります。その場合、おかしな動作をしたり、電源が正常に入らなくなることがあります（90ページ「困ったときは」参照）。

*重要*

- **下記のメッセージ表示中は、電源ボタンを押す、ACアダプターを抜くなどして電源を絶対に切らないでください。**
  （メッセージ）“Pls Wait”または“Bulk In”
  **この状態で電源が切れると、本機のメモリー内や外部記憶メディアに記憶しているユーザーデータ（例えば自作音色や録音した内容等）が損なわれ、呼出し不能になる恐れがあります。**

# 設定とメモリー内容について

## 設定の保持

本機では、電源ボタンの操作やオートパワーオフ機能の働きで電源が切れた後も、選んだ音色やリズムの種類など演奏のための主な設定が記憶されており、次に電源を入れたときに同じ設定になります。

**演奏のための主な設定**

音色番号、レイヤー、スプリット、スプリットポイント、ドローバーオルガン音色の設定、トランスポーズ、チューニング、画面コントラスト、タッチレスポンス、リバーブ、コーラス、DSP、イコライザー、リズム番号、テンポ、キーボードチャンネル、MIDI インコードジャッジ　オン／オフ、アカンプ MIDI アウト　オン／オフ、アサイナブルジャックの設定、伴奏の音量、ユーザーエリアの音色（シンセ機能）、ユーザーエリアの伴奏、ユーザーエリアの DSP、ベンドレンジ、オートハーモナイズのオン／オフ、オートハーモナイズの種類、ミキサーホールド、DSP ホールド、自動伴奏モードの設定、ミキサー機能のパラメーターすべて、シンセ機能パラメーターすべて、ソングメモリー機能のソングナンバー、SMF プレーヤー機能（プレイモード／手弾きパート／ SMF 再生音量）

## メモリー内容の保持

上記の設定と同様、レジストレーション機能、ソングメモリー機能で本機に記憶させた内容も（電源を切っても）残っています。

## 設定や記憶内容を保つためには

**●フラッシュメモリーについて**

本機は、データの記録用として「フラッシュメモリー」を内蔵しています。フラッシュメモリーは、電池の消耗などにより本機への電源の供給が途絶えた場合でも、記録したデータを保持することができます。電池消耗により本機の電源が入らなくなった場合でも、新しい電池を入れ直すか、AC アダプターを接続して再度電源を入れることで、データを呼び戻すことができます。

なお、本機に記憶した各種のデータは、以下の方法でバックアップすることができます。

- SD メモリーカードに保存（78ページ「SD メモリーカードを使うには」を参照）
- フロッピーディスクドライブに保存（79 ページ「フロッピーディスクドライブを使うには」を参照）
- パソコンに USB 端子で接続して保存（74 ページ「パソコンとの接続について」参照）

***重要***

- **本機を電池でお使いの場合、電池消耗の徴候※が見られたら速やかに電池を交換してください。フラッシュメモリー自体は不揮発性ですが、フラッシュメモリーへのデータ書き込み動作※※時に本機の電源が切れると、記憶している内容が損なわれ、呼出し不能となる恐れがあります。**
  - **※　電源ランプが暗くなる、画面表示が薄くなる、等**
  - **※※ すべてのユーザーデータの保存／削除、シーケンサーの録音、パソコンからのデータ転送、等**

## 設定および各種データの初期化について

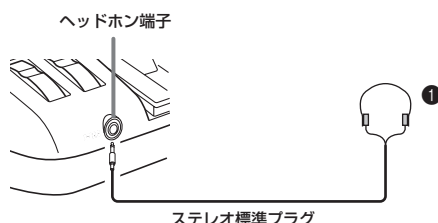
本機上の各種のパラメーター設定を一括して工場出荷時※の状態に戻したり、本機に記録したデータを一括して消去することができます。こうした操作を初期化（Initialize）と呼びます。初期化については、69 ページを参照してください。

### 本機全体を工場出荷時の状態に戻すには

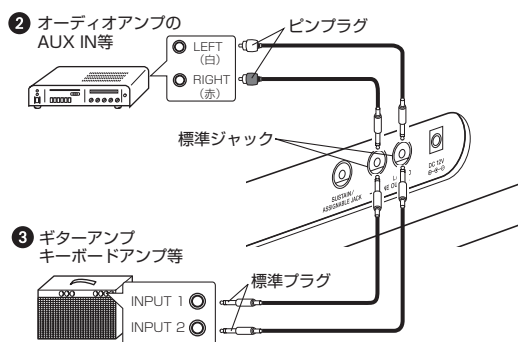
付属の CD-ROM とパソコンを使って、本機のフラッシュメモリーや全ての設定の内容を工場出荷時の状態に戻すことができます。詳細は76ページの「付属のCD-ROM内のデータについて」をご覧ください。

# 接続するには

## ヘッドホン端子／ライン出力端子について

接続の際は、本機の全体の音量を（接続する機器側に音量調節があればそちらも）絞っておき、接続後、適切な音量にしてください。

**●ヘッドホンをつなぐには（図❶）**

内蔵スピーカーからは音が出なくなり、夜間なども周囲に気がねなく演奏を楽しめます。

***【背面部】***

**●オーディオ機器と接続するには（図❷）**

R（Right）が右スピーカー、L（Left）が左スピーカーです。市販の接続コードで図❷のように、両方とも接続してください。通常はオーディオ機器のインプットセレクターを、接続した端子（AUX IN等）に切り替えます。音量は本機の全体の音量スライダーでも調節できます。

**●楽器用アンプと接続するには（図❸）**

R（Right）が右スピーカー、L（Left）が左スピーカーの音です。市販の接続コードで図❸のように、両方とも接続してください。

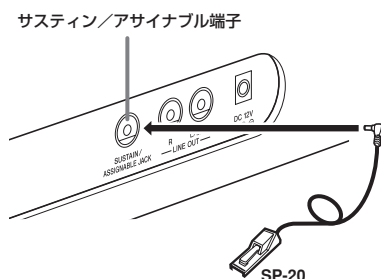
音量は本機の全体の音量つまみでも調節できます。

- アンプにインプットジャックが1つしかないときは、L/MONOのみ接続してください。

***NOTE***

- USB端子を利用して、パソコン（ソフトウェアシーケンサー）やシーケンサー（ハードウェアシーケンサー）に接続して使用することもできます（74ページ「パソコンとの接続について」参照）。

## サスティン／アサイナブル端子について

サスティン／アサイナブル端子にサスティンペダル（SP-3またはSP-20）を接続すると、下記のような使い方ができます。それぞれの設定方法については、「その他の設定を変えるには」（66ページ）をご参照ください。

**●サスティンペダルとして使うと**

- ピアノなど減衰音では…ピアノのダンパーペダル同様、鍵盤で弾いた音に余韻の残る効果。
- オルガン系の持続音では…ペダルを踏んでいる間、鍵盤で弾いた音が鳴り続ける「ホールド効果」。

**●ソステヌートペダルとして使うと**

- サスティンペダルと同様の効果が、鍵盤で弾いた音にかかります。
- サスティンペダルとの違いは効果をかけるタイミングにあります。
- 鍵盤を押してから、その鍵盤を離す前にペダルを踏めば、その音に対してのみ効果がかかります。

**●ソフトペダルとして使うと**

鍵盤で弾いた音の音色が柔らかくなります。

**●リズムのスタート／ストップとして使うと**

ペダル操作で、リズムのスタート／ストップボタンと同じ働きをします。

## 付属品・別売品について

付属品や別売品は、必ず本機指定のものをご使用ください。指定以外のものを使用すると、火災・感電・けがの原因となることがあります。

# 基本的な操作

ここでは本機の基本操作について説明します。

## 音を出してみましょう

**1 電源ボタンを押します。**

- 電源ランプが点灯します。

**2 全体の音量つまみを調節します（弾く前は小さめにしておきましょう）。**

**3 鍵盤を弾いてみましょう。**

- 表示されている音色が鳴ります。

## 音色を選ぶには

本機には、以下の種類の音色が内蔵されています。
なお、本体に記載されている音色名は一部省略されています。詳細は、別紙 Appendix の Ⓐ を参照してください。
本機は、エフェクト（DSP）機能などによりあらかじめプログラムされた“アドバンスト（発展形の）音色”を備えております。
ここではまず、通常の音色としてどんな音色が入っているのかを試してみましょう。（ドローバーオルガン音色については、次章19ページの「ドローバーオルガン音色を使ってみましょう」を参照してください。）

**音色の種類**

**＜通常の音色：620プリセット音色＋124ユーザー音色＞**

| 番号 | 音色数 | 音色の種類 | DSP ラインのオン／オフ※1 |
|---|---|---|---|
| 000 - 399 | 400 | アドバンスト音色 | オン |
| 400 - 599 | 200 | プリセット音色 | オフ |
| 600 - 619 | 20 | ドラム音色 | オフ |
| 700 - 799 | 100 | ユーザー音色※2 | オン／オフ※3 |
| 800 - 819 | 20 | 波形付きユーザー音色※4 | オン／オフ※3 |
| 900 - 903 | 4 | 波形付きユーザードラム音色※4 | オン／オフ※5 |

**＜ドローバーオルガン音色：50プリセット音色＋100ユーザー音色＞**

| 番号 | 音色数 | 音色の種類 | DSP ラインのオン／オフ※1 |
|---|---|---|---|
| 000 - 049 | 50 | プリセット音色 | オン／オフ※5 |
| 100 - 199 | 100 | ユーザー音色※6 | オン／オフ※3 |

※1：17ページの「音色変更とDSPエフェクトの設定ついて」を参照。
※2：自分で作った音色を保存するエリア（41ページの「シンセ機能を使ってみましょう」参照）。工場出荷時は、000～099番のアドバンスト音色と同じものがあらかじめ保存されている。
※3：元になる音色およびユーザーの設定による（41ページの「シンセ機能を使ってみましょう」参照）。
※4：パソコンからデータを転送して保存するエリア（75ページの「インターネット・データ・エクスパンション・システムについて」参照）。波形については、44ページの「オリジナル音色を作るには」参照。
※5：音色による。DSPボタンで確認可能（27ページの「DSPボタンについて」参照）。
※6：自分で作った音色を保存するエリア（21ページの「ドローバーオルガン音色を編集するには」参照）。工場出荷時は、ドローバーオルガン音色000～049番のプリセット音色と同じものがあらかじめ2セット保存されている。

*NOTE*

- 上記の表中にない音色番号（通常の音色の620～699、820～899、ドローバーオルガン音色の050～099）については選択できません。＋／－ボタンで番号を順に切り替えた場合は、619→700のようにスキップされます。

■ 操作手順

1 トーンリスト（別紙 Appendix のⒶ）から鳴らしたい音色を選び、その番号を確認します。

2 トーンボタンを押します。

TONE

3 数字ボタンを使って、番号の数字（3桁）を入力します。

例：“432 GMアコースティックベース（GM ACOUSTIC BASS）”なら、“4→3→2”と入力します。

TONE 432 AcousBsG

●アコースティックベースの音色で鍵盤演奏できます。

NOTE

- 音色は、必ず3桁で指定してください（例：032＝0→3→2）。
- ＋／－ボタンで音色番号を1つずつ切り替えて呼び出すこともできます。
- 音色番号600 〜 619のドラムセットは、鍵盤ごとに異なる打楽器が割り当てられています。（別紙 Appendix のⒷ参照）

## 同時発音数について

- 本機は、同時に最大32音まで発音します。ただし、一部の音色では3種類の音色を組み合わせているため最大10音になるものもあります。
- リズムや自動伴奏が鳴っているときは、鍵盤での演奏音の同時発音数が少なくなります。

■ 音色変更とDSPエフェクトの設定ついて

本機では、DSP音源が一つのため、レイヤーやスプリット機能（62ページ参照）など同時に複数のパートを使用する際に、DSP付きの音色が選択されると競合が生じます。DSP付きの音色を選んだパートに常にDSPが割り当てられ、他のパートのDSPはすべて解除されます（DSPライン＝オフ）。
DSPラインとは、DSPの効果を現在選ばれているパートにかけるかどうかを設定するパラメーターです。音色によってオン／オフが決まっています※。本機の各パートのDSPラインのオン／オフ設定は、選んだ音色と同一にひとまず設定されます。

※本機で「アドバンスト音色」と分類されている000〜399番の400音色では、DSPラインがオン（DSPの効果がかかる）に設定されており、400〜599番のプリセット200音色では、オフ（DSPの効果がかからない）に設定されています。その他の音色については、16ページの表「音色の種類」を参照してください。

# ピアノ設定ボタン

ピアノ設定ボタンを押すと、ピアノ演奏に適した設定に切り替わります。

<設定される内容>

音色番号：“000”
リズム番号：“140”
伴奏モード：ノーマル
レイヤー：オフ
スプリット：オフ
オートハーモナイズ：オフ
トランスポーズ：0
タッチレスポンス：
　オフに設定されている場合は、初期値に戻る
　オンに設定されている場合は、変更なし
アサイナブルジャック：SUS
ローカルコントロール：オン
ミキサーチャンネル1のパラメーター設定：音色の設定に従う

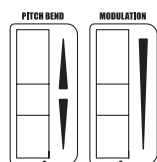
■ 操作手順

1 ピアノ設定ボタンを押します。

2 鍵盤を弾いてみましょう。

●ピアノの音色で演奏できます。

3 リズム伴奏を付けたい場合は、スタート／ストップボタンを押します。

●ピアノ演奏に適したリズムが演奏されます。
●リズムを止めるには、もう一度スタート／ストップボタンを押します。

*NOTE*

- リズム演奏中にピアノ設定ボタンを押した場合は、演奏が止まり、上記の<設定される内容>に切り替わります。
- シンセ機能などの他のモードにいるときにピアノ設定ボタンを押した場合は、ただちにそのモードを終了し通常状態にもどり、上記の<設定される内容>に切り替わります。
- 以下の場合は、ピアノ設定ボタンを押しても設定が切り替わりません。
  ※ ソングメモリー機能で、リアルタイム録音中、ステップ録音中、エディット機能使用中
  ※ 各機能で作成したデータを本体に内蔵されているフラッシュメモリーへ保存を行うときに、保存や書き替えをして良いかを確認するようなメッセージが画面上に表示されている場合
  ※ デモ演奏中

## ピッチベンドホイールを使ってみましょう

ピッチベンドホイールは音の高さを滑らかに変化させる機能です。サックスなどの演奏方法をリアルに再現します。

**1 右手で鍵盤を押さえたまま、左手でピッチベンドホイールを上下に動かします。**

- ピッチベンドホイールを離すと、元の音の高さに戻ります。

*NOTE*

- サックスやエレキギターの音色では、鍵盤とピッチベンドホイールを同時に使用すると、よりリアルで効果的なサウンドになります。
- 音の高さの変化幅を変える場合は、69ページをご参照ください。
- ピッチベンドホイールを回したままの状態で、電源を入れないでください。

## モジュレーションホイールを使ってみましょう

モジュレーションホイールは、音にビブラート（音程の周期的な変化）をかける機能です。鍵盤を押している間、鳴り続ける（持続音系の）音での使用に適しています。ヴァイオリンなどの音でメロディ演奏をする際などに使うと効果的です。
また、DSPのパラメーター０～７を変更して効果を調節できます（26ページの「DSPのパラメーターについて」参照）。

**1 右手でメロディ演奏をしながら、左手でモジュレーションホイールを上方向に回します。音にビブラートがかかります。**

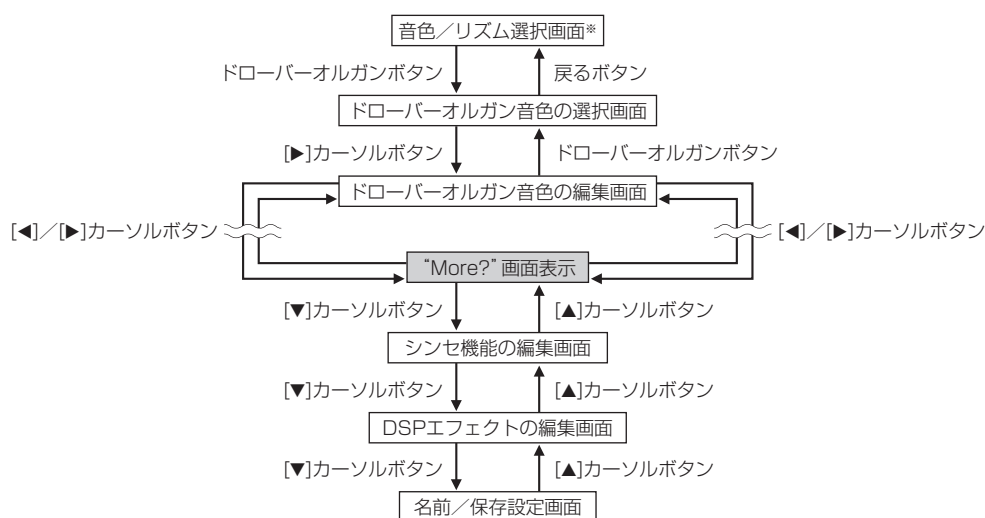
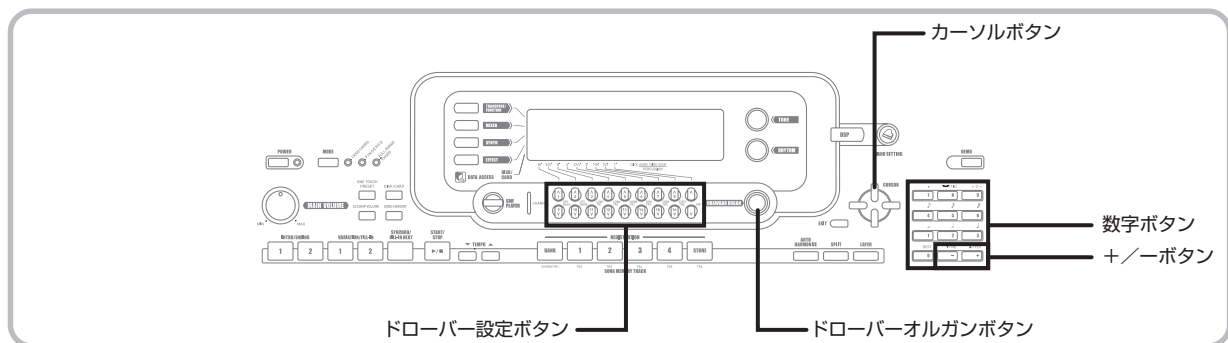
- 上方向に回すほど、ビブラートのかかり具合が大きくなります。元の位置（一番下の位置）に戻すと、ビブラートはかからなくなります。

*NOTE*

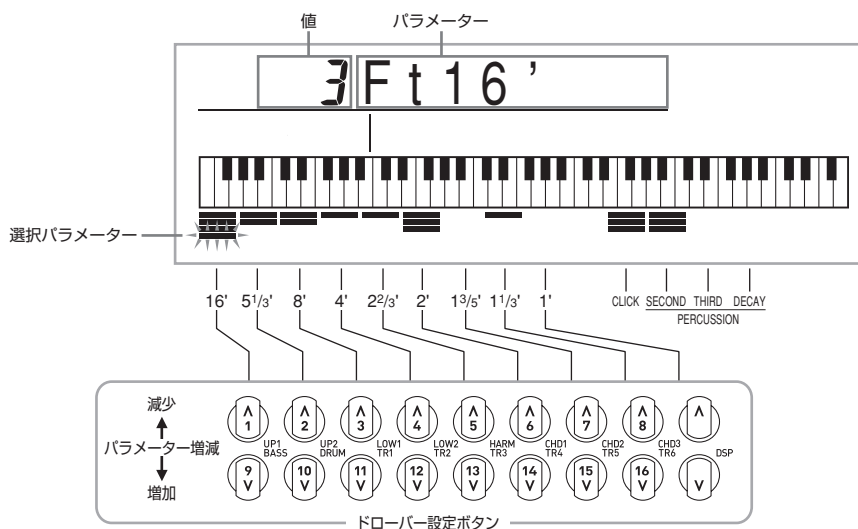
- ヴァイオリンやシンセリードなどの音色によるメロディ演奏で、1音を長く持続させるような場合にモジュレーションホイールを使うと、演奏に表情を付けることができます。
- モジュレーションホイールの効き具合は音色によって異なります。

# ドローバーオルガン音色を使ってみましょう

本機には、ドローバー方式のオルガン同様に音色を合成できる「ドローバーオルガン音色」が内蔵されています。9 本のドローバーを使った各倍音の音量設定と、パーカッションやクリック切り替えによる音作りができます。また、編集したドローバーオルガン音色をユーザー音色としてユーザーエリアに 100 種類まで保存できます。

**＜ドローバーオルガン機能の操作の流れ＞**

※ソングメモリーモード画面および SMF 再生モード画面からでも、ドローバーオルガン音色の選択画面へ移ることはできますが、編集画面への移行はできません。

## ドローバーオルガン機能中のチャンネルボタンについて

ドローバーオルガンボタンを押して、ドローバーオルガン音色の選択画面になっているときは、本体画面下の18個のボタンは、ドローバー設定ボタンとして機能します。以下の図のように、ボタンの上下一組が１本のドローバーに割り当てられ、18個のボタンがドローバー９本として機能します。

“ ’ ”：フィート記号

● ９組のボタンがそれぞれ16～１のフィート数 に割り当てられ、上下のボタン（1’アップボタンや16’ダウンボタン）によりパラメーター値を減／ 増できます。

# ドローバーオルガン音色を選ぶには

**1** トーンリスト（別紙 Appendix のⒶ）から鳴らしたいドローバーオルガン音色を選び、その番号を確認します。

**2** ドローバーオルガンボタンを押します。
- ドローバーオルガン音色の選択画面になります。

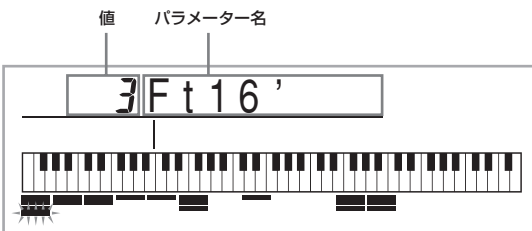
**3** 数字ボタンを使って、番号の数字（3桁）を入力します。

*NOTE*
- 音色は、必ず3桁で指定してください（例：032＝0→3→2）。
- ＋／－ボタンで音色番号を1つずつ切り替えて呼び出すこともできます。

# ドローバーオルガン音色を編集するには

**1** ドローバーオルガン音色000～049番、100～199番の中から、編集したい音色を選びます。

**2** [◀]／[▶]カーソルボタンを押して、ドローバーオルガン音色の編集画面に移ります。設定したいパラメーターを選びます。

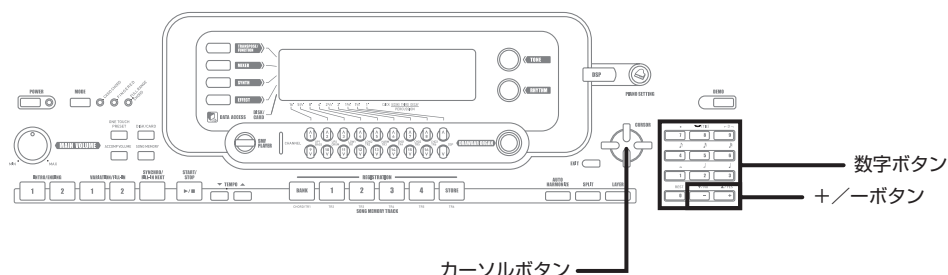
例：「Ft16'」というパラメーターを呼び出します。

- パラメーターは13種類あり、[◀]／[▶]カーソルボタンで循環して切り替わります。22ページ「各パラメーターについて」を参照してください。
- [◀]／[▶]カーソルボタンを押して画面上に“More?”と表示させ、[▼]　カーソルボタンまたは＋ボタンを押すと、シンセ機能、DSPエフェクト機能の順に各機能の編集画面に移ることもできます。

**3** [▲]／[▼]カーソルボタンまたは＋／－ボタンで、パラメーターの値を編集します。
- 数字ボタンでも値を調節できます。
- 鍵盤を弾いて音色を確認しながら、編集してください。

*NOTE*
- 編集した各パラメーター値は、音色を変更すると変更後の音色の設定に置き換わります。
- ドローバーオルガン音色を複数のチャンネルで設定した場合は、いずれのチャンネルとも同じドローバーオルガン設定になります。
- 編集した音色を保存するには、23ページの「編集したドローバーオルガン音色を保存するには」を参照してください。

## シンセ機能・DSPのパラメーターを編集するには

通常の音色と同様に、ドローバーオルガン音色もシンセ機能で設定するパラメーターやDSPのパラメーターを編集できます（19ページのイラスト<ドローバーオルガン機能の操作の流れ>参照）。

**1** [◀]／[▶]カーソルボタンを使って画面上に“More?”を表示させ、[▼]カーソルボタンを押します。
- 表示部のSYNTHのインジケーターが点灯し、シンセモードになります。
- 以降の手順は、44ページの「オリジナル音色を作るには」の操作3.と同様です。

# 各パラメーターについて

ドローバーオルガン音色の編集画面では、次のパラメーターを編集できます。

## ドローバーポジション

各ドローバーの位置を調節し、各倍音の音量を設定します。値を大きくするに従って、対応する倍音の音量が大きくなります。

| パラメーター名 | パラメーター表示 | 値表示 |
|---|---|---|
| Drawbar 16' | Ft 16' | 0 ～ 3 |
| Drawbar 5 1/3' | Ft 5 1/3' | 0 ～ 3 |
| Drawbar 8' | Ft 8' | 0 ～ 3 |
| Drawbar 4' | Ft 4' | 0 ～ 3 |
| Drawbar 2 2/3' | Ft 2 2/3' | 0 ～ 3 |
| Drawbar 2' | Ft 2' | 0 ～ 3 |
| Drawbar 1 3/5' | Ft 1 3/5' | 0 ～ 3 |
| Drawbar 1 1/3' | Ft 1 1/3' | 0 ～ 3 |
| Drawbar 1' | Ft 1' | 0 ～ 3 |

（Ft：Feet）

## クリック

ドローバーで合成した持続音の発音時にクリック音（「パタッ」という立ち上がりの鋭い音）を加えるかどうかを設定します。

| パラメーター名 | パラメーター表示 | 値表示 |
|---|---|---|
| Click | Click | oFF ....Click Off<br>on.......Click On |

## パーカッション

パーカッションサウンドを加えることで、合成した持続音にメリハリを付けることができます。鍵盤を押し続けていると、だんだん音が小さくなって行き、発音されなくなります。もう一度、鍵盤を弾き直すと、また大きな音で発音します。パーカッションには、2倍音のピッチを持つ“2ndパーカッション”と3倍音のピッチを持つ“3rdパーカッション”があり、それぞれオン／オフを設定できます。
また、パーカッションサウンドの衰退していく時間も設定できます（“パーカッション ディケイタイム”）。

| パラメーター名 | パラメーター表示 | 値表示 |
|---|---|---|
| 2nd Percussion | Second | oFF .. Off<br>on ..... On |
| 3rd Percussion | Third | oFF .. Off<br>on ..... On |
| Percussion Decay Time | Decay | 000～127 |

## ■ ドローバーオルガン機能中の画面表示について

ドローバーオルガン機能中、ドローバーポジションやクリック、パーカッションの各パラメーターの状態を下図のように画面上のバーグラフに表示します。1つのパラメーターは1行に対応し、 選択されているパラメーターのラインの最下部のセグメントが点滅しています。また、ドローバーオルガンの音色選択モードまたは編集モード中は、 1～16のチャンネル番号表示はすべて消灯します。

ドローバーポジションの設定表示

| 設定値 | 0 | 1 | 2 | 3 |
|---|---|---|---|---|
| 表示 | | | | |

オフ
オン
点滅

クリックおよびパーカッションのオン／オフ設定表示

| 設定値 | Off | On |
|---|---|---|
| 表示 | | |

パーカッションディケイタイムの設定表示

| 設定値 | 0-31 | 32-63 | 64-95 | 96-127 |
|---|---|---|---|---|
| 表示 | | | | |

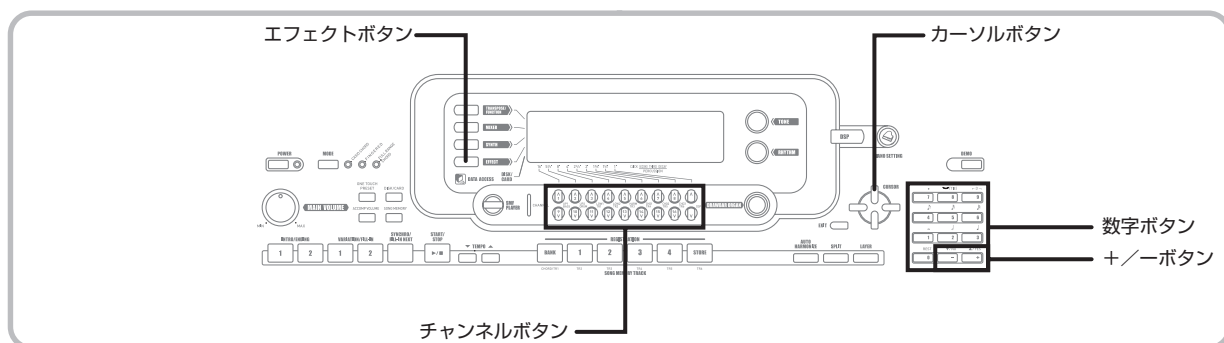
# 編集したドローバーオルガン音色を保存するには

1. パラメーターの編集が終わったら、[ ◀ ] ／[ ▶ ] カーソルボタンを押して画面上に "More?" と表示させ、[▼] カーソルボタンを３回押して名前／保存設定画面に移ります。

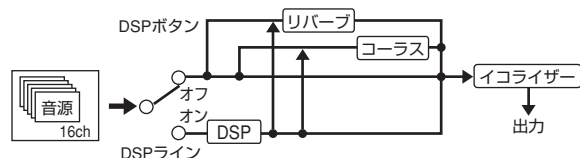
2. ＋／－ボタンまたは数字ボタンで、保存先の音色番号を選択します。
   - ユーザーエリアの音色番号 100 ～ 199 のみが選べます。

3. 音色名を入力するには、[▶] カーソルボタンを押します。
   - ＋／－ボタンを使って、点滅中のカーソル位置の文字を入力できます。
   - [◀]／[▶]カーソルボタンを使って、点滅中のカーソル位置を移動できます。
   - 入力できる文字については、87ページの「ユーザーエリアに保存しているデータの場合」を参照してください。

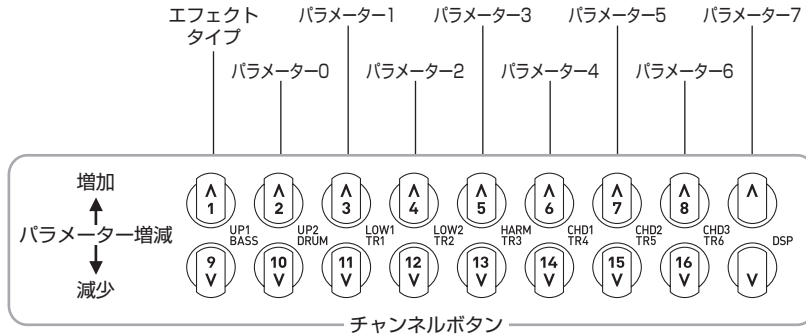
4. 保存を実行するには、[▼] カーソルボタンを押します。
   - データを保存して良いかを確認するメッセージが画面上に表示されます。保存を実行して良い場合は、イエスボタンを押します。
   - 音色がユーザーエリアの指定した音色番号に保存され、"Complete" が表示された後、音色選択の画面に戻ります。
   - 保存を中断したい場合は、戻るボタンを押します。

# 音色にエフェクトをかけてみましょう

本機は、音にさまざまな音響効果を追加する「エフェクト機能」を備えています。
本機が内蔵しているエフェクトは多岐にわたっており、一般的なあらゆるデジタルエフェクトを網羅しています。

## エフェクトの構成について

本機のエフェクトは、次のような構成になっています。

- DSP
  音源と出力の間に接続するタイプのエフェクトで、歪み系、モジュレーション系など100種類の中から選ぶことができます。またパソコンから転送したり本機で作成したDSPデータを100種類使用することもできます。詳しくは、75ページの「インターネット・データ・エクスパンション・システムについて」および27ページの「DSPのパラメーター設定を保存するには」を参照してください。
- リバーブ
  音響空間をシミュレーションするタイプのエフェクトで、室内（Room）、ホール（Hall）などを含む16種から選択することができます。
- コーラス
  音の厚みを増したり、音に揺れを与えるようなタイプのエフェクト（Chorus、Flangerなど）16種類から選択することができます。
- イコライザー
  イコライザーとは、エフェクターの一種で、音質を調整するものです。周波数をいくつかのバンド（帯域）に分けて、各周波数帯域ごとにレベルを上げ下げすることで、音質を調整します。
  演奏する曲のジャンルに合わせてサウンドを補正することで、例えば「クラシックにふさわしい音質で」というように、音楽のタイプに適し音場を再現します。

## エフェクト機能中のチャンネルボタンについて

エフェクトモードになっているときは、本体画面下の 18 個のボタンは、以下の図のように、各エフェクトのタイプやパラメーター値を設定するボタンとして機能します。

### NOTE

- 上下ボタンを同時に押すと、選択されているエフェクトにあらかじめ設定されている値になります。

# DSPの選択について

本機では、あらかじめ内蔵されている 100 種類のエフェクトタイプに加え、各エフェクトタイプのパラメーターを編集してユーザーエリアに100種類まで保存できます。また、最後に選んだDSP付きの音色に附随しているDSP（プリセット番号："ton"）もタイプとして選べます。
DSP タイプの選択は、次の手順で行います。

### 準備

- DSPエフェクトを使う場合には、ミキサー機能で必要なパートのＤＳＰ ラインがオンに設定されているか確認してください。詳しくは、38ページの「ミキサー機能を利用するには」を参照してください。

**1 エフェクトボタンを押して、画面上のインジケーターを点灯させます。**

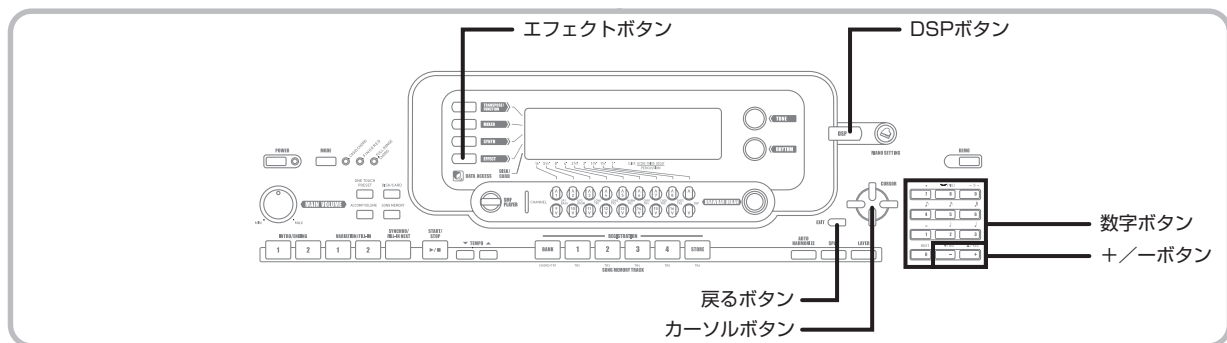
- ボタンを押してから５秒間そのままにしておくと、自動的に DSP タイプの設定画面（手順３）に行きます。

**2 [▶]カーソルボタンを 1 回押します。**

**3 ＋／－ボタンまたは数字ボタンを使って、希望の DSP タイプを選択します。**

- DSPの選択できるタイプについては、別紙 **Appendix** の🅔を参照してください。
- ここで必要に応じて、選択したエフェクトに対するパラメーターの設定を行います。26ページの「DSPのパラメーターを設定するには」を参照してください。

### NOTE

- DSP タイプの表示部分には、番号（000 ～ 199）または "ton"（DSPの設定されているユーザー音色）のいずれかが表示されます。

## DSP のパラメーターを設定するには

選択したDSPのかかる強さやかかり方を調節することができます。調節できる内容は、次項の「DSPのパラメーターについて」を参照してください。

1. **希望のDSPタイプを選択した後、[◀]／[▶]カーソルボタンを使って、設定したいパラメーターを表示させます。**
   - パラメーター設定画面に移ります。

2. **＋／－ボタンまたは数字ボタンを使って、パラメーターを設定します。**
   - ＋／－ボタンを同時に押すと、そのパラメーターのおすすめの値に戻ります。

3. **エフェクトボタンまたは戻るボタンを押します。**
   - 音色またはリズムの選択画面に戻ります。

## DSP のパラメーターについて

DSP で設定できるパラメーターは、以下の通りです。

### DSP

- パラメーター０～７
  このパラメーターは、選択するDSPタイプが持つアルゴリズム※によって異なります。詳しくは、別紙 **Appendix** のⒺおよび、付属の CD-ROM の中の"Japanese"フォルダの中にある"algorithmlist_j.pdf"ファイルを参照してください。。
  ※ エフェクターの構造や働き方の種類
- DSP リバーブセンド（設定値：000 ～ 127）
  DSP を通った後の音をどれくらいリバーブへ送るかを設定します。
- DSP コーラスセンド（設定値：000 ～ 127）
  DSP を通った後の音をどれくらいコーラスへ送るかを設定します。

### *NOTE*

- 発音するパートに実際にエフェクトがかかるかどうかは、ミキサー機能のリバーブセンド、コーラスセンド、DSPラインオン／オフ設定によります。詳しくは、38 ページの「ミキサー機能を利用するには」を参照してください。
- デモ演奏曲（10ページ）の演奏中は、自動的に各曲に適したエフェクトが選ばれます。これを変更したり、キャンセルすることはできません。
- 持続音が鳴っている間にエフェクトを切り替えると、プツッという音が入ることがあります。
- 音色の中には、より効果的な音にするために自動的にDSPラインがオンに設定されているもの（アドバンスト音色）があります。鍵盤パート(チャンネル１～4)にアドバンスト音色を設定すると、自動的にDSPラインがオンになり、DSPの選択がそのアドバンスト音色で設定されている種類に変更されます。また、それに伴って、アドバンスト音色を設定した鍵盤パートについては、ミキサー機能のDSP ライン オン／オフ設定もオンになります※。
  ※ アドバンスト音色を設定したパート以外はすべて、パートのミキサーのDSP ライン設定は自動的にオフになります。
  そのため、それまでDSP効果がかかっていたパートに効果がかからなくなり、音色が少し変化して聞こえる場合があります。その場合は、ミキサー画面から再び DSP をオンにすることもできます。

### DSPのパラメーター設定を保存するには

本機では、パラメーターを変更したDSPをオリジナルのエフェクトとして、100種類まで、ユーザーエリアに保存することができます。

**NOTE**

- 工場出荷時は、000～099番のDSPタイプと同じものがあらかじめ保存されています。

**1** **DSPのパラメーターを設定した後、[▼]カーソルボタンを押します。**
- 保存先のユーザーエリアのDSP番号が点滅表示されます。

**2** **+／−ボタンまたは数字ボタンで、保存先のユーザーエリアのDSP番号を選択します。**
- ユーザーエリアのDSP番号100～199のみが選べます。

**3** **名前を入力するには、[▶]カーソルボタンを押します。**
- +／−ボタンを使って、点滅中のカーソル位置の文字を入力できます。
- [◀]／[▶]カーソルボタンを使って、点滅中のカーソル位置を移動できます。
- 入力できる文字については、87ページを参照してください。

**4** **保存を実行するには、[▼]カーソルボタンを押します。**
- データを保存して良いかを確認するメッセージが画面上に表示されます。保存を実行して良い場合は、イエスボタンを押します。
- “Complete”と表示された後、通常の状態に戻ります。

## DSPボタンについて

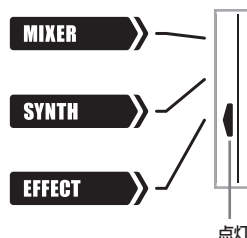
あるパートに現在選ばれている音色がDSP付きかどうかをDSPボタンで確認できます。
DSP付き（DSPライン：オン）の音色が選択された場合は、DSPボタンが点灯し、DSP付きではない（DSPライン：オフ）の音色が選択された場合には、DSPボタンが消灯します。例えば、スプリット／レイヤー機能を使用中に各パートを移動すると、そのパートの設定によってDSPボタンが点灯／消灯します。
また、DSPボタンを押すことで、現在鍵盤で演奏しているパートの音色についてDSPを使用するかどうか（DSPラインをオンにするか）を選択できます。

### DSPラインをオン／オフするには

**1** **DSPボタンを押して、現在選ばれているパートのDSPラインのオン／オフを切り替えします。**

## リバーブの選択について

リバーブの選択は、以下の手順で行います。

**1** **エフェクトボタンを押して、画面上のインジケーターを点灯させます。**

**2** **[▼]カーソルボタンを1回押します。**
- リバーブの編集画面になります。
- ボタンを押してから5秒間そのままにしておくと、自動的にリバーブタイプの設定画面（手順4）に行きます。

**3** **[▶]カーソルボタンを1回押します。**

**4** **+／−ボタンまたは数字ボタンを使って希望のリバーブタイプを選択します。**
- リバーブの選択できるタイプについては、別紙 Appendix の❻を参照してください。
- ここで必要に応じて、選択したエフェクトに対するパラメーターの設定を行います。次項の「リバーブのパラメーターを設定するには」を参照してください。

### リバーブのパラメーターを設定するには

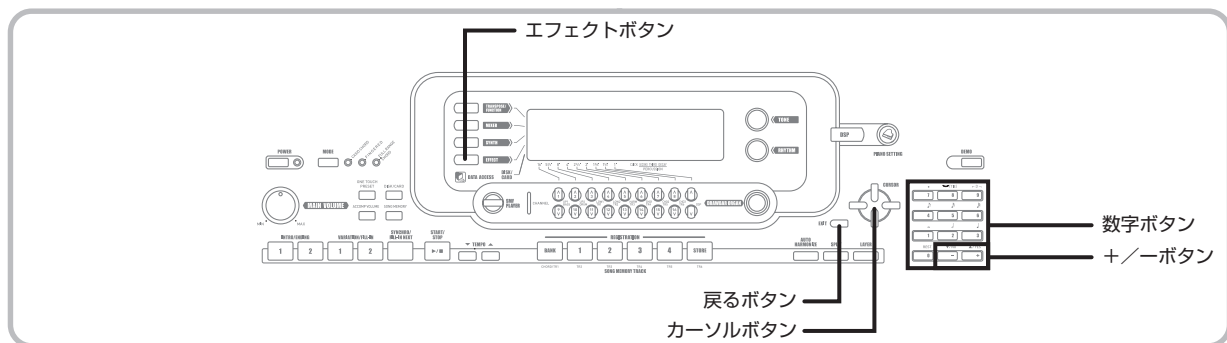
本機では、選択したリバーブのかかる強さやかかり方を調節することができます。詳しくは、次項目の「リバーブのパラメーターについて」を参照してください。

**1** **希望のリバーブタイプを選択した後、[◀]／[▶]カーソルボタンを使って、設定したいパラメーターを表示させます。**
- パラメーター設定画面に移ります。

例：リバーブタイムを設定する場合

```
072 SRv  Time
```

**2** **+／−ボタンまたは数字ボタンを使って、パラメーターを設定します。**

**3** **エフェクトボタンまたは戻るボタンを押します。**
- 音色またはリズムの選択画面に戻ります。

## リバーブのパラメーターについて

リバーブの各タイプは、リバーブタイプとディレイタイプのいずれかに属しており、それぞれ異るパラメーターを設定します。

【リバーブタイプ（No. 0～5, 8～13）】

- リバーブレベル（設定値：000～127）
  残響音の大きさを設定します。
  値が大きいほど、残響音が大きくなります。
- リバーブタイム（設定値：000～127）
  残響が続く時間を設定します。
  値が大きいほど、残響時間が長くなります。
- ER レベル（初期反射音）（設定値：000～127）
  初期反射音量を調節するパラメーターです。初期反射音とは、本機から出た音が、まず壁や天井からはね返ってくる最初の音です。
  値を大きくすると反射音が大きくなります。
- ハイダンプ（設定値：000～127）
  残響音の高い周波数（高音）の減衰を調整します。
  値を小さくするほど、高音が減衰し暗い感じの残響音になります。
  値を大きくするほど、高音は減衰せず、明るい感じの残響音になります。

【ディレイタイプ（No. 6, 7, 14, 15）】

- ディレイレベル（設定値：000～127）
  ディレイ音の大きさを設定します。値が大きいほど、ディレイ音が大きくなります。
- ディレイフィードバック（設定値：000～127）
  ディレイの繰り返しを調整します。値が大きいほど、繰り返しの回数が多くなります。
- ER レベル
  リバーブタイプと共通です。
- ハイダンプ
  リバーブタイプと共通です。

*NOTE*

- 発音するパートに実際にエフェクトがかかるかどうかは、ミキサー機能のリバーブセンド、コーラスセンド、DSPラインオン／オフ設定によります。詳しくは、38ページの「ミキサー機能を利用するには」を参照してください。

# コーラスの選択について

コーラスの選択は、以下の手順で行います。

1. **エフェクトボタンを押して、画面上のインジケーターを点灯させます。**
2. **[▼]カーソルボタンを２回押します。**
   - コーラスの編集画面になります。
   - ボタンを押してから５秒間そのままにしておくと、自動的にコーラスタイプの設定画面（手順４）に行きます。
3. **[▶]カーソルボタンを１回押します。**
4. **＋／－ボタンまたは数字ボタンを使って希望のコーラスタイプを選択します。**
   - コーラスの選択できるタイプについては、別紙 Appendix の Ⓖ を参照してください。
   - ここで必要に応じて、選択したエフェクトに対するパラメーターの設定を行います。次項の「コーラスのパラメーターを設定するには」を参照してください。

### コーラスのパラメーターを設定するには

本機では、選択したコーラスのかかる強さやかかり方を調節することができます。詳しくは、次項目の「コーラスのパラメーターについて」を参照してください。

**1 希望のコーラスタイプを選択した後、[◀]／[▶]カーソルボタンを使って、設定したいパラメーターを表示させます。**
- パラメーター設定画面に移ります。

**2 +／−ボタンまたは数字ボタンを使って、パラメーターを設定します。**

**3 エフェクトボタンまたは戻るボタンを押します。**
- 音色またはリズムの選択画面に戻ります。

### コーラスのパラメーターについて

【コーラス】
- コーラスレベル（設定値：000～127）
  コーラス音の大きさを設定します。
- コーラスレイト（設定値：000～127）
  コーラス音のうねりの速度を設定します。
  値が大きいほど、うねりが速くなります。
- コーラスデプス（設定値：000～127）
  コーラス音のうねりの深さを設定します。
  値が大きいほど、うねりが深くなります。

*NOTE*
- 発音するパートに実際にエフェクトがかかるかどうかは、ミキサー機能のリバーブセンド、コーラスセンド、DSPラインオン／オフ設定によります。詳しくは、38ページの「ミキサー機能を利用するには」を参照してください。

## イコライザーを使うには

本機では、10種類のタイプを備えた、4バンドイコライザーを搭載しています。イコライザーは、4つのバンドごとに、ゲイン（音量）を－12～0～12の範囲で調節できます。

### イコライザーのタイプを選ぶには

**1 エフェクトボタンを押して、画面上のインジケータを点灯させます。**

**2 [▼]カーソルボタンを3回押します。**
- イコライザーの編集画面になります。
- ボタンを押してから5秒間そのままにしておくと、自動的にイコライザータイプの設定画面（手順4）に行きます。

**3 [▶]カーソルボタンを1回押します。**

**4 +／−ボタンまたは数字ボタンで、イコライザーのタイプを選択します。**
- イコライザーの選択できるタイプについては、別紙 Appendix の Ⓗ を参照してください。

例：Jazzを選ぶ場合

```
8 Jazz
```

- 戻るボタンかエフェクトボタンを押すと、音色またはリズム選択画面に戻ります。

### バンドのゲイン（音量）を調節するには

**1 イコライザーのタイプを選択した後、[◀]／[▶]カーソルボタンで、ゲインを調節したいバンドを選びます。**

例：HIGHを調節する場合

```
00 MEq High
```

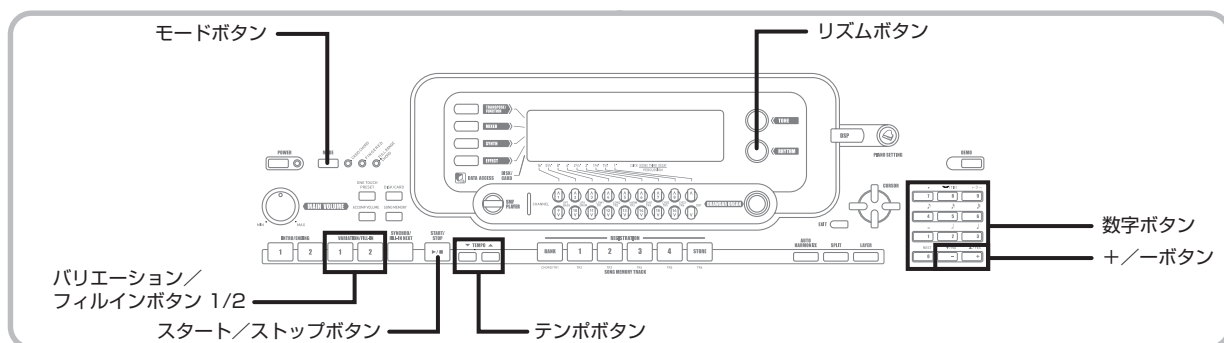
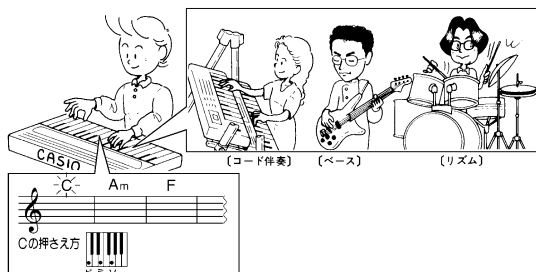
**2 +／−ボタンまたは数字ボタンで、バンドのゲインを調節します。**

例：ゲインを“10”にする場合

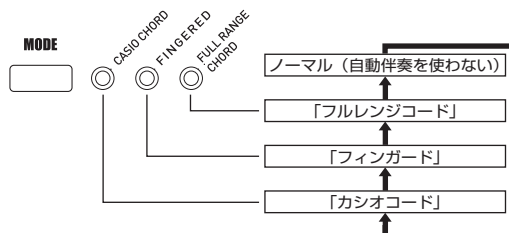
```
10 MEq High
```

- 戻るボタンかエフェクトボタンを押すと、音色またはリズム選択画面に戻ります。

*NOTE*
- バンドのゲインは、イコライザーのタイプを変えると、そのタイプの初期値に変更されます。

# 自動伴奏を鳴らしてみましょう

本機では曲に出てくるコードを押さえることで、ベースパート（低音部）とコード伴奏パートを鳴らすことができます。これらのパートはリズム（打楽器音）と連動しており、リズムの種類ごとに、その雰囲気に合った音色が鳴ります。
これらの伴奏に合わせて右手でメロディーを弾けば、一人でもアンサンブル演奏のような楽しさが味わえます。

## モードボタンについて

自動伴奏を鳴らすための入口に当たるのがモードボタンです。モードボタンを使って、自動伴奏を鳴らすか鳴らさないか、鳴らす場合はどんな方法で鳴らすかを指定します。

モードボタンを押すごとに、状態が下図のように変わります。

- すべてのランプが消灯している場合は、リズム音だけを鳴らすことができます。
- いずれかのランプが点灯している場合は、点灯しているランプに対応した方法で自動伴奏を鳴らすことができます。それぞれの方法（カシオコード、フィンガード、フルレンジコード）については、32ページ以降で詳しく説明します。

## リズムを選ぶには

本機にはロック、ポップス、ジャズなど、166種類のリズムが搭載されています。
また、パソコンから転送した伴奏データをユーザーリズムとして、最大16種類保存することもできます。詳しくは、75ページの「インターネット・データ・エクスパンション・システムについて」を参照してください。

■ 操作手順

1 リズムリストから鳴らしたいリズムを選び、その番号を確認します。
- 本体上のリズムリストでは、リズム名が省略されています。別紙 Appendix の C に全リズムが記載されています。

2 リズムボタンを押します。

3 数字ボタンで、リズムの番号を数字（3桁）で入力します。

例：“052 ポップ 2 (POP 2)”なら“0→5→2”と入力します。

RHYTHM 052 Pop 2

NOTE
- リズム番号は、＋／－ボタンでも指定できます。

## リズムを鳴らすには

■ 操作手順

1 バリエーション／フィルインボタン1または2を押します。
- 選ばれたリズムが鳴り始めます。
- スタート／ストップボタンを押すと停止します。

NOTE
- モードボタンの上の3つのランプのいずれかが点灯している場合は、リズムと一緒に「コード自動伴奏」が鳴る状態です。リズムだけを鳴らしたい場合は、モードボタンを押してすべてのランプが消灯した状態にしておいてください。
- リズムの中には、コード伴奏だけで構成されていてドラムなどのリズム音色が入っていないものもあります。これらのリズムは、カシオコード、フィンガード、フルレンジコードのいずれかが選ばれた状態でないと音が鳴りません。
- メトロノームのリズム(No.160～165：0,2,3,4,5,6 Beat）は、モードボタンを押してすべてのランプが消灯した状態にして使用してください。カシオコード、フィンガード、フルレンジコードを指定しても、伴奏音（コードやベースなど）は鳴りません。

## テンポを調節するには

テンポ（1分間に演奏される拍数）を30 ～ 255の範囲で調節します。テンポの設定は、コード自動伴奏、ソングメモリー機能に対して有効です。

1 テンポボタンを押します。

▲……数値が増える（速くなる）
▼……数値が減る（遅くなる）

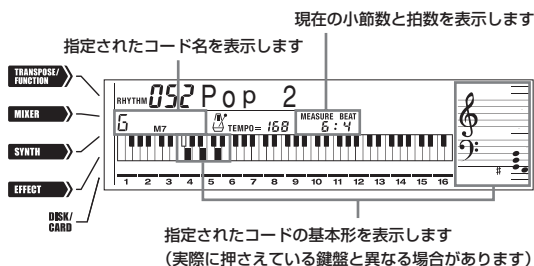
NOTE
- テンポボタンの▲／▼ボタンを同時に押すと、現在指定されているリズムのお勧めのテンポになります。

## コード自動伴奏を鳴らすには

準備
- リズムを選び、テンポを調節します。

1 モードボタンを押して“カシオコード”“フィンガード”“フルレンジコード”のいずれかのランプを点灯させ、コードの指定方法を選びます。

2 スタート／ストップボタンを押してリズムをスタートさせます。

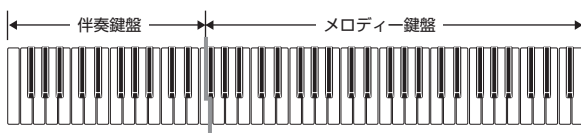
3 伴奏鍵盤でコードを指定してみましょう。
- 伴奏鍵盤や具体的な方法については、モードボタンの設定に応じて、
「カシオコードについて」…32ページ
「フィンガードについて」…32ページ
「フルレンジコードについて」…33ページ
をご参考ください。

4 スタート／ストップボタンを押すと自動伴奏が停止します。

### *NOTE*

- 操作2でスタート／ストップボタンの代わりに、シンクロ／フィルイン ネクストボタン、イントロ／エンディングボタン（1か2）の順に押すと、操作3により前奏付きの伴奏が始まります。これらのボタンについて詳しくは、34、35ページを参照してください。
- 操作4でスタート／ストップボタンの代わりに、イントロ／エンディングボタン（1か2）を押すと、エンディングが鳴って伴奏が止まります。このボタンについて詳しくは、35ページを参照してください。
- 伴奏パートの音量は、全体の音量とは別に調節できます。詳しくは、37ページの「伴奏の音量を変えるには」を参照してください。

## カシオコードについて

この方法では、コードを知らなくても伴奏鍵盤の押し方により4種類のコードが簡単に指定できます。伴奏鍵盤とコードの指定方法は次のとおりです。

***【カシオコードの伴奏／メロディー鍵盤】***

### *NOTE*

- カシオコードの伴奏鍵盤は「コード指定スイッチ」としてのみ働き、通常の鍵盤演奏はメロディー鍵盤の範囲でのみ可能となります。

***【コードの種類】***

カシオコードでは最小限の指使いで以下の4種類を演奏できます。

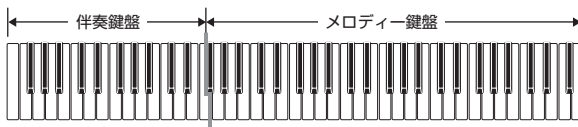
| コードの種類 | 例 |
|---|---|
| **メジャーコード**<br>伴奏鍵盤の上側にアルファベットで音名が書いてあります。コード名と同じ音名の鍵盤を1つ押します(伴奏鍵盤の範囲内であれば、1オクターブ違う同音でもかまいません)。 | C(C メジャー)<br>音名→ |
| **マイナーコード**<br>メジャーコードの押さえ方に加えて、伴奏鍵盤内の、それより右の鍵盤を 1 つ押します。 | Cm(C マイナー) |
| **セブンスコード**<br>メジャーコードの押さえ方に加えて、伴奏鍵盤内の、それより右の鍵盤を 2 つ押します。 | C7(C セブンス) |
| **マイナーセブンスコード**<br>メジャーコードの押さえ方に加えて、伴奏鍵盤内の、それより右の鍵盤を 3 つ押します。 | Cm7(C マイナーセブンス) |

### *NOTE*

- 2つ目以降の伴奏鍵盤は、1つめより右側なら白鍵／黒鍵を問わずどれでも使用できます。

## フィンガードについて

この方法で指定できるコードは15種類です。伴奏鍵盤とコードの指定方法（“C”を根音とした場合）は次のとおりです。

***【フィンガードの伴奏／メロディー鍵盤】***

### *NOTE*

- フィンガードの伴奏鍵盤は「コード指定スイッチ」としてのみ働き、通常の鍵盤演奏はメロディー鍵盤の範囲でのみ可能となります。

C(メジャー)

Cm(マイナー)

C dim(ディミニッシュ)

※1 C aug(オーギュメント)

C sus4(サスフォー)

※2 C 7(セブンス)

※2 Cm 7(マイナーセブンス)

※2 CM 7(メジャーセブンス)

Cm 7♭5 (マイナーセブンスフラットファイブ)

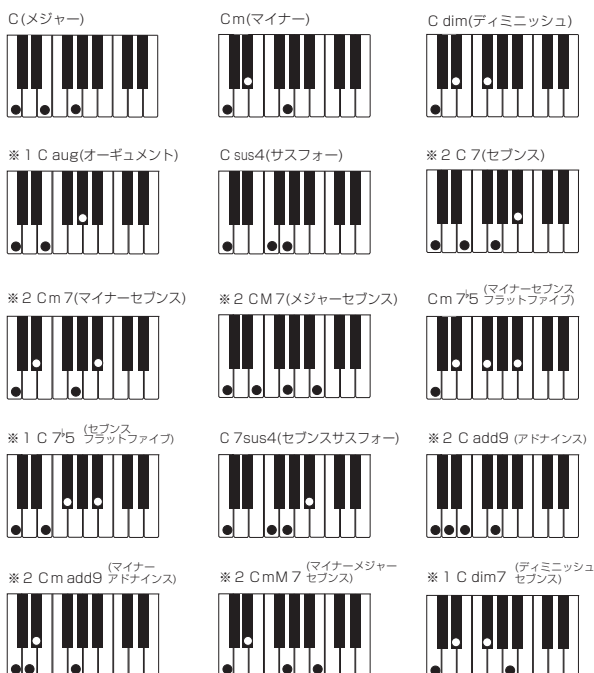
※1 C 7♭5 (セブンスフラットファイブ)

C 7sus4(セブンスサスフォー)

※2 C add9 (アドナインス)

※2 Cm add9 (マイナーアドナインス)

※2 CmM 7 (マイナーメジャーセブンス)

※1 C dim7 (ディミニッシュセブンス)

***根音が"C"以外のときは、伴奏鍵盤の範囲内での対応となります(別紙 Appendix のⒹ参照)。***

※1: 転回形(下の *NOTE* を参照)は使えません。最低音が根音となります。

※2: 5度のソの音を押さえなくても、同じコードが指定できます。

***NOTE***

- 伴奏鍵盤であれば上記の押さえ方(例えばCを「ドミソ」と押さえる)だけでなく、転回形(コードの構成音は同じで並び方の違う押さえ方。例えばCを「ミソド」や「ソドミ」と押さえる)も有効です。
  ･･･※1のコードを除く。
- 原則として上記の例のように、コードの構成音すべてを押さえる必要があります。構成音を省略したり1音のみを押さえても無効となり、意図したコードは指定されません。
  ･･･※2のコードを除く。

## フルレンジコードについて

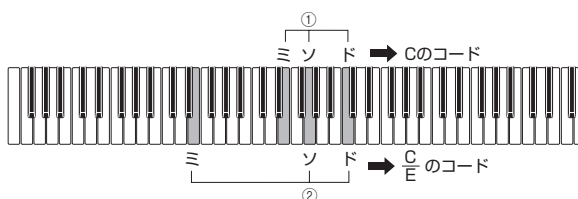
この方法で指定できるコードは、フィンガードの15種類に23種類加えた計38種類です。この場合、本機が判別できるコードの指定方法で鍵盤を3つ以上押したときに限り、コードが指定されます。それ以外(本機が判別できないコードや2つ以下の鍵盤を押している場合)ではメロディー鍵盤と同様に発音しますので、すべての鍵盤でコードの指定とメロディー演奏が行えます。

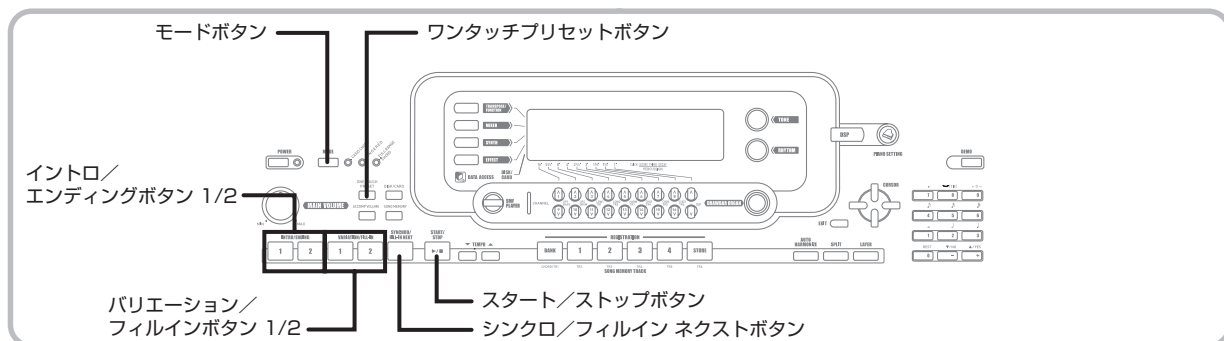
***【フルレンジコードの伴奏/メロディー鍵盤】***

**《本機で判別できるコード》**

| コードの種類 | 種類の数 |
|---|---|
| フィンガードの対象コード | 15種類<br>(32ページ「フィンガードについて」参照) |
| それ以外のコード | 23種類<br>以下は、"C"をベース音とした場合の例です。<br>C6、Cm6、C69<br>C♯/C、D/C、E/C、F/C、G/C、A♭/C、B♭/C、<br>B/C、C♯m/C、Dm/C、Fm/C、Gm/C、Am/C、B♭m/C、<br>Dm7♭5/C、A♭7/C、F7/C、Fm7/C、Gm7/C、A♭add9/C、 |

**(例)Cメジャーの場合**

Cメジャーの構成音は、「ド・ミ・ソ」です。
鍵盤で「ド・ミ・ソ」と押さえると、下記のように指定されます。

***NOTE***

- 転回形についてはフィンガードと同様です。(①)
- 最低音と右隣の音との間に、半音が6つ以上はさまる場合には、最低音をベース音として判別します。(②)

## イントロを入れるには

リズム演奏や自動伴奏を始める前にイントロ（前奏）を加えることができます。

まずリズムを選び、テンポを調節します。
次に、モードボタンでコードの指定方法を選びます。

### ■ 操作手順

**1 イントロ／エンディングボタン1、2のどちらか片方を押します。**

- 選んだリズムに応じたイントロを開始します。このとき伴奏鍵盤を弾くと、イントロに自動伴奏が加わります。

*NOTE*

- イントロが鳴り終わると通常のリズムに戻ります。

## フィルインを入れるには

フィルインとは演奏中のリズムパターンを一時的に変化させた演奏で、リズムにメリハリを付けることができます。

### ■ 操作手順

**1 スタート／ストップボタンを押してリズムを鳴らします。**

**2 お好きなフィルインパターンを選びます。**

- フィルイン1を入れたい場合は、バリエーション1の演奏中に、バリエーション／フィルインボタン1を押します。
- リズムにフィルイン2を入れたい場合は、バリエーション2の演奏中に、バリエーション／フィルインボタン2を押します。

*NOTE*

- イントロが鳴っている最中は、シンクロ／フィルイン ネクストボタンのみ、操作できます。
- シンクロ／フィルイン ネクストボタンまたはバリエーション／フィルインボタン 1/2 を押し続けると、フィルインが繰り返し演奏されます。

## 同じリズムで演奏パターンを変化させるには

通常のリズムと演奏パターンを異なるリズム（バリエーション）に切り替え、伴奏の雰囲気を変化させます。

### ■ 操作手順

**1 スタート／ストップボタンを押してリズムを鳴らします。**

**2 シンクロ／フィルイン ネクストボタンを押します。**

- バリエーション 1 のリズムが鳴っている場合：
  フィルイン1→2が入った後で、バリエーション2に切り替わります。
- バリエーション 2 のリズムが鳴っている場合：
  フィルイン2→1が入った後で、バリエーション1に切り替わります。
- シンクロ／フィルイン ネクストボタンを押し続けると、フィルインが繰り返し演奏されます。

## 伴奏とリズムを同時にスタートさせるには

伴奏鍵盤を押すと同時にリズムとコード伴奏を同時にスタートさせる方法です。

まず、リズムを選び、テンポを調節します。
次に、コードの指定方法を選びます。

### ■ 操作手順

**1 シンクロ／フィルイン ネクストボタンを押してシンクロスタートの待機状態にします。**

**2 伴奏鍵盤でコードを指定し、リズムとコード伴奏を同時にスタートさせます。**

*NOTE*

- コードの指定方法をノーマル（NORMAL）にしておくと、リズムのみが鳴り始めます。
- 鍵盤を押す前にイントロ／エンディングボタンを押しておくと、イントロからシンクロスタートします。
- シンクロスタートの待機状態のときに、もう一度シンクロ／フィルイン ネクストボタンを押すと待機状態が解除されます。

## エンディングを付けて曲を終わらせるには

選ばれたリズムに適切なエンディングを加え、伴奏を自動的に停止します。

### ■ 操作手順

**1 リズム（伴奏）が鳴っているときに、イントロ／エンディングボタン1、2のどちらか片方を押します。**

- リズムに応じたエンディングに切り替わり、リズム（伴奏）を終了します。

*NOTE*

- 各小節の最初の半拍より前にボタンを押すと瞬時にエンディングを開始し、最初の半拍以降に押すと次の小節からエンディングを開始します。

## ワンタッチプリセットを使うには

ワンタッチプリセットとは、各リズムパターンごとに、そのリズムに良くマッチした音色やテンポ設定などを、ワンタッチで呼び出すことができる機能です。
ワンタッチプリセットでは、主に次の設定がリズムパターンごとにあらかじめ設定されています。

- 鍵盤の音色
- レイヤーのオン／オフ
- スプリットのオン／オフ
- オートハーモナイズのオン／オフ
- オートハーモナイズのタイプ
- 伴奏の音量
- テンポ
- エフェクトの設定

### ワンタッチプリセットの操作手順

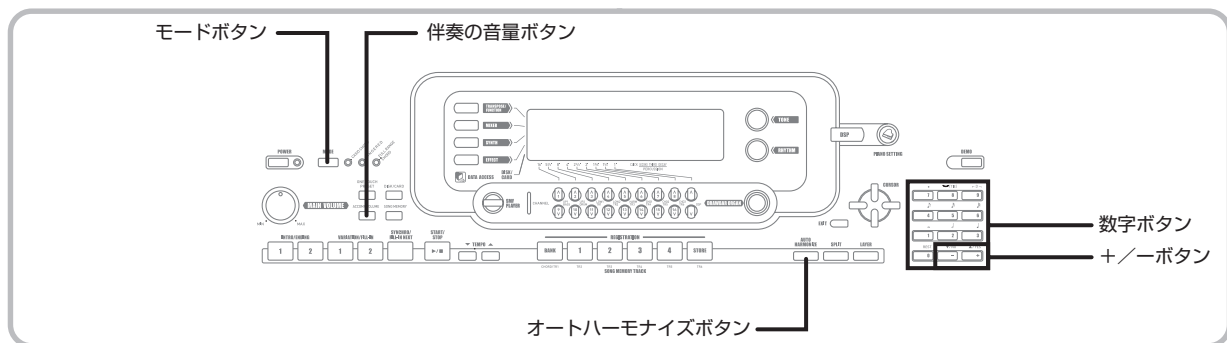
**1 リズムを選択します。**

**2 モードボタンを使って、コードの指定方法を選択します。**

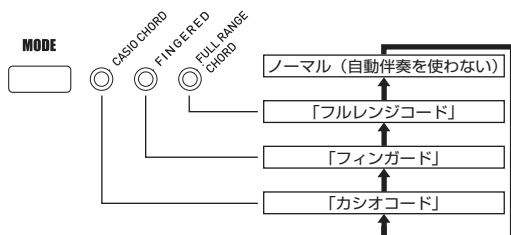
**3 ワンタッチプリセットボタンを押します。**

- 鍵盤の音色やテンポなどが、現在選択されているリズムに対応した設定にセットされます。
- 自動的にシンクロ待機状態になります。

**4 リズムとコード自動伴奏をスタートさせ、鍵盤演奏を行ってみてください。**

- ワンタッチプリセットによる設定での演奏ができます。

## オートハーモナイズを使うには

コード自動伴奏を鳴らしながらメロディー鍵盤を弾いたときに、弾いた音に合わせて自動伴奏のコードの構成音のうちの適切な和音を自動的に付加して、メロディーラインに厚みを出すことができます。これがオートハーモナイズ機能です。
オートハーモナイズを使うには、次の手順で操作します。

**1 モードボタンを押して、カシオコード、フィンガードのいずれかのランプを点灯させ、自動伴奏が使える状態にします。**

**2 オートハーモナイズボタンを押します。**

- 表示部のAUTO HARMONIZEのインジケーターが点灯し、オートハーモナイズがオンの状態になります。

**3 自動伴奏をスタートさせ、メロディー鍵盤で演奏してください。**

**4 オートハーモナイズをオフにするには、オートハーモナイズボタンを再度押してください。**

- 表示部のAUTO HARMONIZEのインジケーターが消灯します。

*NOTE*

- デモ曲の演奏時には、一時的にオートハーモナイズは中断されますが、使用するのを止めた時点で、再びオートハーモナイズが有効な状態に復帰します。
- 「フィンガード」、「カシオコード」のいずれかのモードに設定されている場合のみ、オートハーモナイズが有効になります。

### オートハーモナイズの種類について

オートハーモナイズ機能は、10種類の中から選択できます。種類の変更は、トランスポーズ／機能ボタンを使った設定項目で行います。66ページの「その他の設定を変えるには」を参照してください。

### ハーモナイズ音の音色変更

オートハーモナイズ機能の使用中に自動的に付加される音のことを、鍵盤演奏による「メロディー音」に対して「ハーモナイズ音」と呼びます。通常メロディー音の音色とハーモナイズ音の音色は同じ音色ですが、ミキサー機能（38ページ）を使ってハーモナイズ音の音色を変更することができます。ハーモナイズ音はミキサーのチャンネル5に対応していますので、チャンネル５の音色を変更してください。
また、音色だけでなく、ミキサーのさまざまな設定（音量バランスの変更など）も変更することができます。操作については、「特定のチャンネルの特徴を変えるには」（39ページ）を参照してください。

*NOTE*

- オートハーモナイズをオンにした時点で、ハーモナイズ音色は自動的に鍵盤音色と同じ音色に設定されます。
- 鍵盤音色を変更すると、その時点でハーモナイズ音色も自動的に鍵盤音色と同じ音色に設定されます。

## 伴奏の音量を変えるには

伴奏パートの音量を通常の演奏とは独立して調節できます。
伴奏の音量の範囲は、最小“000”〜最大“127”です。

**1 伴奏の音量ボタンを押します。**

現在の伴奏の音量が表示されます

100 AcompVol

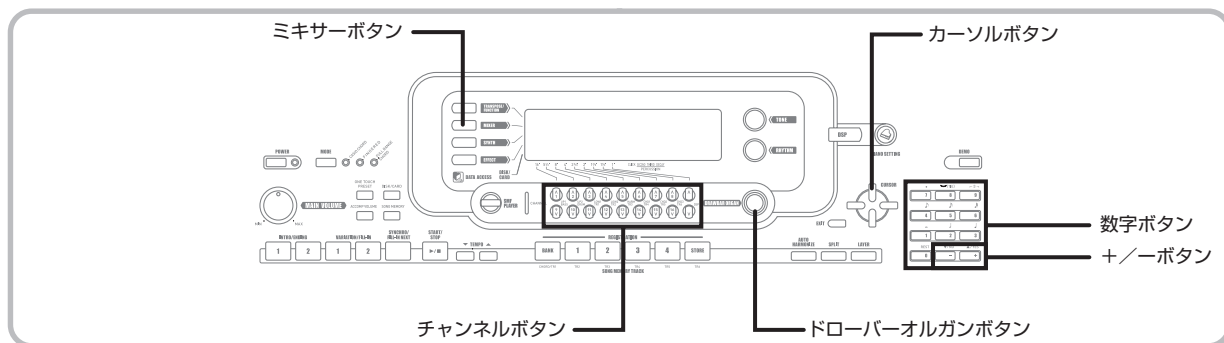
**2 ＋／－ボタンまたは数字ボタンで伴奏の音量を指定します。**

例：110

110 AcompVol

*NOTE*

- 伴奏の音量ボタンか戻るボタンを押すと音色またはリズム選択の画面に戻ります。
- ミキサー機能で設定した各伴奏チャンネルのバランスはそのまま保持されます。
- 操作２で＋と－ボタンを同時に押したときは、“100”になります。

# ミキサー機能を利用するには

## ミキサー機能でできること

本機は、複数の楽器パートを同時に鳴らすことができます。（自動伴奏、ソングメモリー再生、USB端子からの演奏データ受信時など）ミキサー機能では、各楽器パートを1～16のチャンネルに分け、それぞれオン（発音）／オフ（消音）を切り替えたり、音量や左右の再生位置（ステレオ定位）、その他の要素を調節できます。
本機のミキサーは、このチャンネル1～16に加えてDSPチャンネルがあり、DSPレベルやDSPパンといったDSP固有のパラメーターも別途調節できます。

### 各チャンネルに対応する楽器パートについて

各チャンネルで発音される楽器パートは次のようになります。

| チャンネル番号 | 楽器パート |
|---|---|
| チャンネル1 | メイン音色（UP1） |
| チャンネル2 | レイヤー音色（UP2） |
| チャンネル3 | スプリット音色（LOW1） |
| チャンネル4 | レイヤースプリット音色（LOW2） |
| チャンネル5 | ハーモナイズ音色（HARM） |
| チャンネル6 | 自動伴奏のコードパート1（CHD1） |
| チャンネル7 | 自動伴奏のコードパート2（CHD2） |
| チャンネル8 | 自動伴奏のコードパート3（CHD3） |
| チャンネル9 | 自動伴奏のベースパート（BASS） |
| チャンネル10 | 自動伴奏のリズムパート（DRUM） |
| チャンネル11 | ソングメモリー機能のトラック1（TR1） |
| チャンネル12 | ソングメモリー機能のトラック2（TR2） |
| チャンネル13 | ソングメモリー機能のトラック3（TR3） |
| チャンネル14 | ソングメモリー機能のトラック4（TR4） |
| チャンネル15 | ソングメモリー機能のトラック5（TR5） |
| チャンネル16 | ソングメモリー機能のトラック6（TR6） |

*NOTE*

- 「チャンネル番号」は、チャンネルボタンの上に印刷されている文字に対応します。
- 「対応するパート」の（　）内の文字は、チャンネルボタンのわきに印刷されている文字に対応しています。

レイヤー／スプリット／レイヤースプリット音色については62ページをご参照ください。
ソングメモリー機能については50ページをご参照ください。

*NOTE*

- 通常の状態では鍵盤演奏はチャンネル1で発音されます。コード自動伴奏を行う場合は、チャンネル6～10でそれぞれの楽器パートを発音します。
- パソコンなどの外部機器から本機の音源を鳴らす場合は、1～16すべてのチャンネルで楽器パートを演奏できます。このとき、下記の操作で指定したチャンネルの音が、液晶表示の五線譜と鍵盤図に表示されます。

## チャンネルごとのオン／オフを設定するには

各チャンネルのオン／オフ設定は、チャンネルボタンを使って行います。各チャンネルのオン／オフの状態は、画面で確認できます。

- 1～16の各チャンネルボタンを押すごとに、そのチャンネルのオン／オフが切り替わります。
- このときのオン／オフの設定対象は、本体鍵盤による演奏、自動伴奏による演奏、ソングメモリーの再生の各パートになります。
- チャンネル6～10のミキサー設定は、リズムを変更するたびに、プリセット値が設定されます。また、イントロ、ノーマル、バリエーション、フィルイン、エンディング間でリズムパターンが切り替わる場合にも、プリセット値が設定されます。

# 特定のチャンネルの特徴を変えるには（パラメーターエディットモード）

## チャンネル1～16のパラメーターを編集するには

選んだチャンネルで発音する音色を選択したり、音量やステレオ定位など計10種類の要素（パラメーター）を調節できます。

### ■ 操作手順

1. **ミキサーボタンを押します。**
   - 表示部のMIXERのインジケーターが点灯します。

2. **チャンネルボタン（1～16）を押して、チャンネルを選びます。**
   - [◀]／[▶]カーソルボタンでチャンネル間を移動することもできます。

3. **[▲]／[▼]カーソルボタンを押してパラメーターを選びます。**
   例：「Volume」という液晶表示を呼び出します。
   - パラメーターは10種類あり、[▲]／[▼]カーソルボタンで循環して切り替わります（「各パラメーターの働きについて」参照）。
   - パラメーターを編集中に[◀]／[▶]カーソルボタンを押せば、パラメーター表示状態のままチャンネルパートを移動できます。

チャンネルの音量は127です

127Volume

4. **数字ボタンまたは＋／－ボタンでパラメーターの値を調節します。**
   例：「060」に調節します。

060Volume

- ミキサーボタンまたは戻るボタンを押すと通常の状態に戻ります。

## DSPチャンネルのパラメーターを編集するには

1. **チャンネルボタン（DSP）を押します。**
   - DSPチャンネルが選択されます。
   - DSPチャンネルが選択されている状態で[◀]カーソルボタンを押せば、再びチャンネル16になります。

# 各パラメーターの働きについて

パラメーターエディットモードでは、次のパラメーターを調節できます。

## 音色系の各パラメーター

**●音色（設定値：000～903、ドローバーオルガン音色000～199）**

各パートに対して割り当てる音色を設定します。
画面上に音色が表示されているとき、トーンボタンまたはドローバーオルガンボタンを押して、音色の種類を選択できます。

000St.GrPno

**●パートオン／オフ（設定値：on, oFF）**

各パートごとに、音を鳴らす（オン）か鳴らさない（オフ）かを設定します。パートのオン／オフ状態は、画面下部のパート表示部分で確認できます。

on Channel

**●ボリューム（設定値：000～127）**

選ばれたチャンネルの音量を調節します。

127Volume

**●パンポット（設定値：－64～00～63）**

選ばれたチャンネルのステレオ定位を調節します。00が中央で、数値が小さいほど左へ、大きいほど右へステレオ定位が移動します。

63Pan

**●オクターブシフト（設定値：－2～0～2）**

各音色の発音域を1オクターブ上げたり下げたりする設定を行います。ピッコロ音色を使う場合に、使用したい発音域が演奏できないことがあります。このような時、発音域を1オクターブ上げることで演奏ができるようになります。

0OctShift

－2～－1 ：発音域が2～1オクターブ下がります。
0 ：発音域は変わりません。
1～2 ：発音域が1～2オクターブ上がります。

## チューニング関連のパラメーター

パート別にチューニングを行うことができます。

**●コースチューン（設定値：－24～00～24）**

選ばれたチャンネルの音の高さを半音単位で調節します。

00 C.Tune

**●ファインチューン（設定値：－99～00～99）**

選ばれたチャンネルの音の高さをセント単位で微調節します。

00 FineTune

## エフェクト系の各パラメーター

エフェクト･モードで行う各設定がすべてのパート共通の設定であるのに対して、ここではパート別にエフェクトのかかり方を設定することができます。

**●リバーブセンド（設定値：000 ～ 127）**

各パートへのリバーブのかかり具合を調節します。
「000」に設定するとエフェクトがまったくかからない状態で、127でかかり方が最大となります。

- 一部のドラム音色には、効果がかかりません。

056 Rvb Send

**●コーラスセンド（設定値：000～ 127）**

各パートへのコーラスのかかり具合を調節します。
「000」に設定するとエフェクトがまったくかからない状態で、127でかかり方が最大となります。

- ドラム音色には、効果がかかりません。

000 Cho Send

**● DSPライン（設定値：on, oFF）**

各パートごとに、DSPを使用するかしないかを選択します。

oFF DSP Line

## DSPパートのパラメーター

**● DSPレベル（設定値：0～127）**

DSPを通った後の音量を設定します。

127 DSPLevel

**● DSPパン（設定値：－64～0～63）**

DSPを通った後のステレオ定位を設定します。

000 DSP Pan

**● DSPシステムリバーブセンド（設定値：0～127）**

DSPパートへのリバーブのかかり具合を調節します。

000 D.RvbSnd

**● DSP システムコーラスセンド（設定値：0～127）**

DSPパートへのコーラスのかかり具合を調節します。

000 D.ChoSnd

***NOTE***

- ミキサー設定で音色、ボリューム、パンポット、コースチューン、ファインチューン、リバーブセンド、コーラスセンドを変更すると、これらのMIDIメッセージをUSB端子から出力します。
- 音色が変更された時には、音色、オクターブシフト、リバーブセンド､コーラスセンド､DSPライン※のパラメーターが変更されます。
  ※ DSPホールドがオフの時（26ページの*NOTE*参照）
- ミキサーパートで設定するパンポット、リバーブセンド、コーラスセンドのパラメーターは、DSPラインがオンになっている場合、DSPのパン、リバーブ、コーラスのパラメーターが有効になり、各パートで設定している値は無効になります。

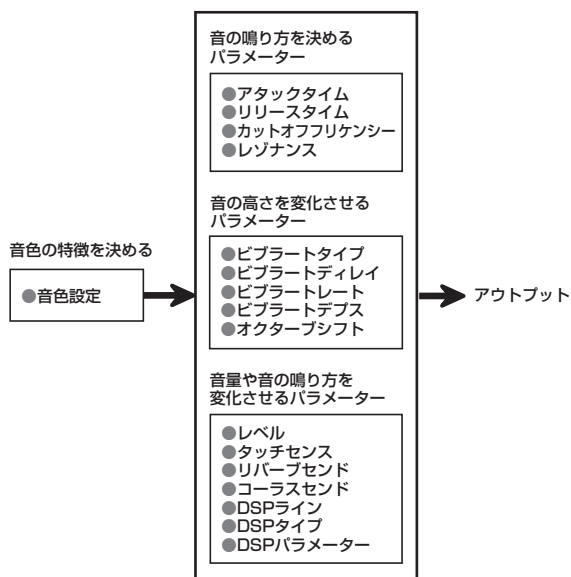
# シンセ機能を使ってみましょう

本機には、オリジナルの音色を作れるシンセ機能が搭載されています。内蔵音色からお好きなものを選び、音色のさまざまな要素を編集して音作りが楽しめます。さらにこうして作ったオリジナルの音色を本体に保存しておき、プリセットの音色と同じ操作で呼び出すことができます。

## シンセ機能について

ここでは本機のシンセ機能について説明します。

### パラメーターの種類と働きについて

本機の音色は、さまざまな要素（パラメーター）から構成されています。オリジナル音色を作るときには、まず本機の内蔵音色（音色番号600～619のドラムセットを除きます）の中から元になる音色を選び、パラメーターの設定値を変えることで、音色の特徴や音の鳴り方などが変化します。次の図は、本機の音色を構成する各パラメーターと、その働きを表したものです。この図からも分かるように、本機のパラメーターは大まかに4つの働きに分けることができます。各パラメーターの働きは、次の通りです。

*NOTE*

● シンセ機能では、チャンネル１～４で現在選ばれているパートの音色が編集の対象になります。

(1) 音色の特徴を決める

●音色設定

本機が内蔵している音色の中から、元になる音色を選択します。

(2) 音の鳴り方を決めるパラメーター

音の鳴り方の時間的な変化（鍵盤を押して発音してから音が消えるまでの経過）を決定するパラメーターです。音量・音質の変化の仕方を調節することができます。

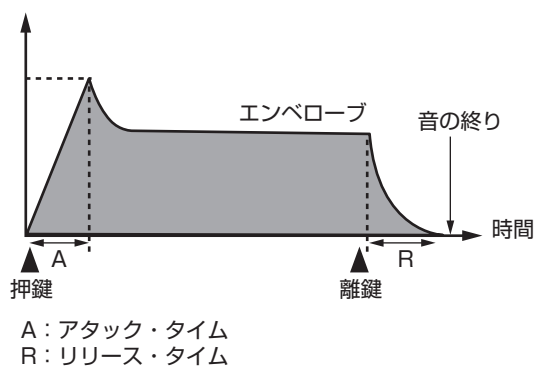
●アタックタイム

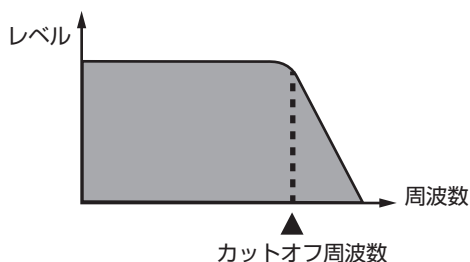
鍵盤を押した時の音の立ち上がり方を設定するパラメーターです。
押すとすぐに音がでるか、ゆっくりと音が出るか、などを調節することができます。

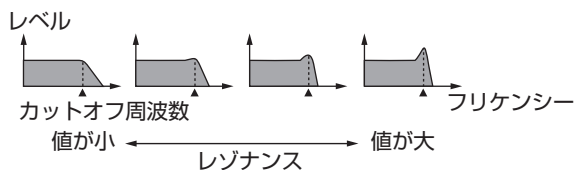
●リリースタイム

鍵盤を離したときの音の消え方を設定するパラメーターです。
すぐに消音するか、ゆっくり消えるか、などを調節することができます。

これらの各要素を自由に調節することができます。

A：アタック・タイム
R：リリース・タイム

●カットオフフリケンシー（カットオフ周波数）

「カットオフ周波数」は、音の成分のうち決められた周波数よりも高い周波数成分をカットすることで音質を調節するパラメーターです。カットオフ周波数の値を大きくするほど音質が明るく（硬い感じに）なり、小さくするほど音質が暗く（柔らかい感じに）なります。

**●レゾナンス**

「レゾナンス」は、カットオフ周波数付近の倍音成分を強調することで、クセのある音を作り出します。レゾナンスの値を大きく設定するほど、図のような強調が行われます。

*NOTE*

- 音色によってはレゾナンス値を大きくすると、発音時に歪み音やノイズが発音される場合があります。

**(3)音の高さを変化させるパラメーター**

**●ビブラートタイプ／ビブラートディレイ／ビブラートレート／ビブラートデプス**

音程に周期的な変化を加えるビブラート効果を調節するパラメーターです。

**●オクターブシフト**

音色全体の音の高さを決めるパラメーターです。

**(4)音量や音の鳴り方を変化させるパラメーター**

**●レベル**

音色全体の音量を決めるパラメーターです。

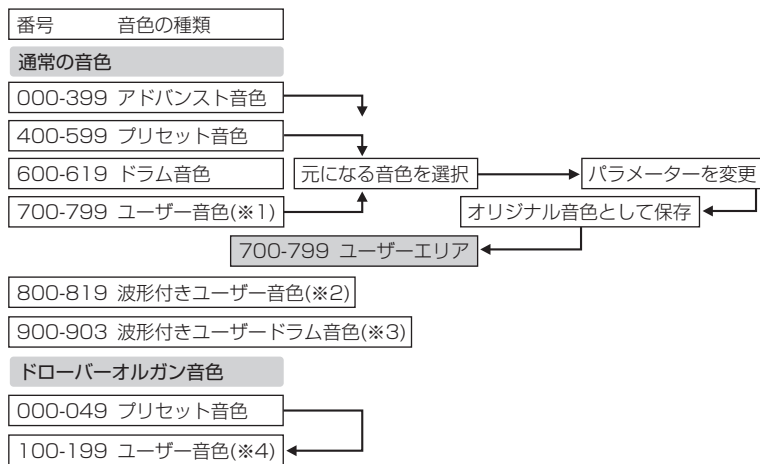
**●タッチセンス**

鍵盤演奏の強弱に応じて音量や音色がどれだけ変化するかを決定するパラメーターです。タッチが強いほど音量が大きくなる、逆にタッチが弱いほど音量が小さくなる、あるいはタッチの強弱にかかわらず音量が変化しないなど、さまざまな効果が作れます。

**●リバーブセンド／コーラスセンド／DSP ライン／DSP タイプ／DSP パラメーター**

音色に対するエフェクトの設定を行います。

## オリジナル音色の保存について

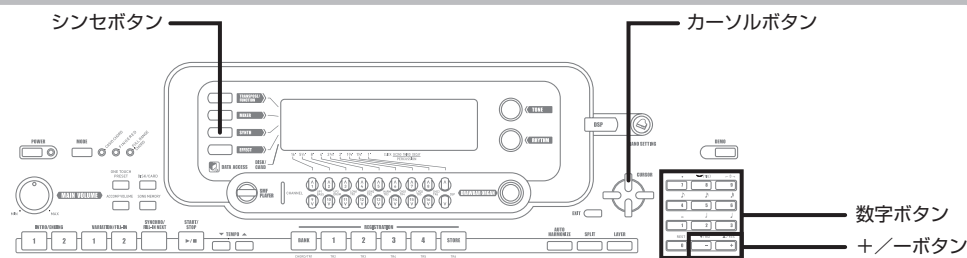
本機の音色番号のうち、音色番号700～799（User 001～User 100）は、オリジナル音色を保存するための「ユーザーエリア」となっています。オリジナル音色を作るときは、プリセット音色（音色番号400～599）、アドバンスト音色（音色番号000～399）、ユーザー音色（700～799）から元となる音色を選び、そのパラメーターを変更して、ユーザーエリアに保存できます（ユーザーエリアの音色を元の音色として選ぶこともできます）。保存したオリジナル音色は、通常のプリセット音色と同じ操作で呼び出したり、ソングメモリー機能を使って演奏することが可能です。

※１：アドバンスト音色／プリセット音色／ユーザー音色から自由に元になる音色を選択可能。工場出荷時は、000～099番のアドバンスト音色と同じものがあらかじめ保存されている。

※２：パソコンからデータを転送して保存するエリア（75ページの「インターネット・データ・エクスパンション・システムについて」参照）。転送後、本体でパラメーターの編集は可能だが、自分自身を上書きするのみで、他の番号へセーブすることはできない。

※３：パソコンからデータを転送して保存するエリア（75ページの「インターネット・データ・エクスパンション・システムについて」参照）。転送のみでユーザによるパラメーター編集は一切不可。

※４：000～049のプリセット音色のパラメーターを変更したユーザー音色。工場出荷時は、ドローバーオルガン音色000～049番のプリセット音色と同じものがあらかじめ2セット保存されている。

### NOTE

- 波形を含んだユーザー音色（音色番号800～819）を元にしてオリジナル音色を作れます。その場合、保存先はその音色番号のエリアになります。例えば、800番の音色をもとに音作りをした場合は、800番のユーザーエリアに保存されます。

# オリジナル音色を作るには

オリジナル音色を作るには、まず元になる音色を選び、修正したいパラメーターを呼び出してから、設定値を変更します。

**1** **元になる音色を選びます。**

**2** **シンセボタンを押します。**
- 表示部のSYNTHのインジケーターが点灯し、シンセモードになります。

パラメーターの設定値

**3** **[◀]／[▶]カーソルボタンを押して修正したいパラメーターを呼び出します。**

00 VibDelay

- [◀]／[▶]カーソルボタンを押すたびに、表示されるパラメーターが切り替わります。選択可能なパラメーターは、次項の「各パラメーターの働きと設定値」をご参照ください。

**4** **＋／－ボタンで呼び出したパラメーターの設定値を切り替えます。**
- 数字ボタンで直接数値を入力することも可能です。パラメーターごとの設定値の範囲は、次項の「各パラメーターの働きと設定値」をご参照ください。

**5** **通常の状態に戻るには、シンセボタンを押します。**
- 通常の状態に戻ります。

*NOTE*

- オリジナル音色を保存しておきたい場合は、47ページを参照してください。

## 各パラメーターの働きと設定値

[ ◀ ] ／[ ▶ ] カーソルボタンを押すたびに、次の各パラメーターが順番に切り替わります。各パラメーターの働きと設定値は次の通りです。

**●アタックタイム（設定値：－64～00～63）**
鍵盤を押してから、音が鳴り始めるまでの時間を調節します。

-01 Atk Time

**●リリースタイム（設定値：－64～00～63）**
鍵盤を離してから、音が鳴り続ける時間を調節します。

-07 Rel.Time

**●カットオフフリケンシー（設定値：－64～00～63）**
音の倍音成分のうちの高音域をカットします。

-06 C-offFrq

**●レゾナンス（設定値：－64～00～63）**
カットオフした付近の倍音成分を強調し、音にクセを付けます。

-08 Resonan.

**●モジュレーションアサイン（設定値：下図※）**

本機のモジュレーション機能を使用するとき、どのパラメーターをコントロールするかを設定するためのパラメーターです。モジュレーション機能を使用したくないパートでは、このパラメーターを“oFF”に設定します。

vibModulat.

※

| 値 | 内容 |
|---|---|
| oFF | オフ |
| vib | コントロールチェンジ 1（モジュレーション） |
| dp0 | コントロールチェンジ 16<br>（DSP パラメーター 0 に割り当て） |
| dp1 | コントロールチェンジ 17<br>（DSP パラメーター 1 に割り当て） |
| dp2 | コントロールチェンジ 18<br>（DSP パラメーター 2 に割り当て） |
| dp3 | コントロールチェンジ 19<br>（DSP パラメーター 3 に割り当て） |
| dp4 | コントロールチェンジ 80<br>（DSP パラメーター 4 に割り当て） |
| dp5 | コントロールチェンジ 81<br>（DSP パラメーター 5 に割り当て） |
| dp6 | コントロールチェンジ 82<br>（DSP パラメーター 6 に割り当て） |
| dp7 | コントロールチェンジ 83<br>（DSP パラメーター 7 に割り当て） |

*NOTE*

- レイヤーまたはスプリット音色のモジュレーションアサインをdp0～7に設定した場合は効果はかかりません。効果がかかるのはメインパートの音色のみとなります。

**●ビブラートタイプ（ビブラート波形）（設定値：下図※）**

周期的な音の揺れの種類（ビブラート波形）を選択します。

SinVib.Type

※

| 値 | 内容 | 波形 |
|---|---|---|
| Sin | 正弦波 | |
| tri | トライアングル波 | |
| SAU | のこぎり波 | |
| Sqr | 矩形波 | |

**●ビブラートディレイ（設定値：－64～00～63）**

周期的な音の揺れ（ビブラート）が始まるまでの時間を設定します。

00VibDelay

**●ビブラートレート（設定値：－64～00～63）**

音の揺れ（ビブラート）の速さを調節します。

02Vib.Rate

**●ビブラートデプス（設定値：－64～00～63）**

音の揺れ（ビブラート）のかかり具合を調節します。

12VibDepth

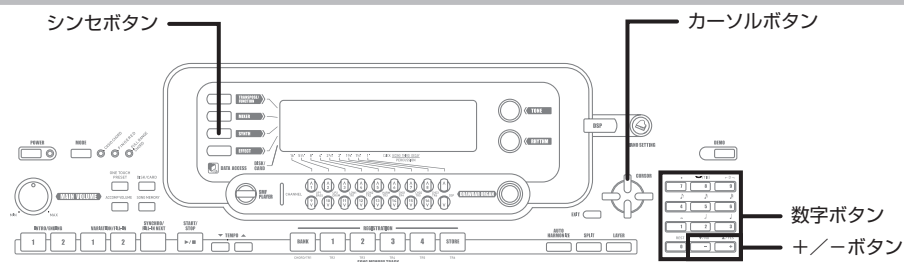
**●オクターブシフト（設定値：－2～0～2）**

音程をオクターブ単位でシフト（上下）させます。

-1OctShift

**●レベル（設定値：000～127）**

音色全体の音量を決めるパラメーターです。値が大きいほど音量が上がります。

096Level

●タッチセンス（設定値：－64～00～63）

鍵盤演奏の強弱に応じて音量がどれだけ変化するかを決定するパラメーターです。プラス側に大きくするとタッチが強いほど音量が大きくなり、マイナス側に大きくするとタッチが強いほど音量が小さくなります。また、値が0 のときはタッチの強弱の影響を受けません。

32 TchSense

●リバーブセンド（設定値：000～127）

リバーブのかかり具合を調節します。

127 Rvb Send

●コーラスセンド（設定値：000～127）

コーラスのかかり具合を調節します。

112 Cho Send

● DSP ライン（設定値：on, oFF）

DSP エフェクトを使用するかしないかを設定します。

on DSP Line

## DSP の設定について

DSPのタイプを選んでパラメーターを編集するには、DSPの編集画面で行います。

1. **音色を選び、シンセボタンを押してから、各パラメーターを設定します。**

2. **設定が終わったら、[▼]カーソルボタンを 1 回押します。**
   - DSP のパラメーター編集画面に移ります。
   - [▲]カーソルボタンを押すと、シンセ機能のパラメーター画面に戻ります。

DSP のパラメーターを設定します。詳細は26 ページの「DSP のパラメーターについて」、DSP エフェクトリスト（別紙 Appendix の E ）および、付属のCD-ROM の中の“Japanese”フォルダの中にある“algorithmlist_j.pdf”ファイルを参照してください。

*NOTE*

- DSP ラインをオンにしてオリジナル音色を保存した場合（次項参照）、保存した音色を呼び出すだけでDSP ライン、DSP タイプおよびDSP パラメーターも自動的に設定され、DSP効果のあるオリジナル音色を簡単に呼び出すことができます。

### オリジナル音色作りのヒント

元の音色はイメージに近いものを選びましょう。
作りたい音色のイメージがすでにある場合は、内蔵音色の中からそのイメージに近いものを選ぶといいでしょう。

**●さまざまな設定を試してみましょう**

オリジナルの音色作りには「こうでなければならない」というルールはありません。ピアノの波形に立ち上がりの遅い音の鳴り方を選んだり、音の高さを変化させてみたりと、さまざまな方法をためしてみましょう。

## オリジナル音色を保存するには

オリジナル音色を作ったら、ユーザーエリアに保存しておきましょう。保存したオリジナル音色は、通常のプリセット音色と同じように呼び出したり、メモリー機能で利用することができます。

**1 音色を選び、シンセボタンを押してから、各パラメーターを設定します。**

**2 設定が終わったら、[▼]カーソルボタンを2回押します。**

**3 +/−ボタンまたは数字ボタンで、保存先の音色番号を選択します。**

- ユーザーエリアの音色番号700〜799のみが選べます。

**4 音色名を入力するには、[▶]カーソルボタンを押します。**

- +/−ボタンを使って、点滅中のカーソル位置の文字を入力できます。
- [◀]/[▶]カーソルボタンを使って、点滅中のカーソル位置を移動できます。
- 入力できる文字については、87ページを参照してください。

**5 保存を実行するには、[▼]カーソルボタンを押します。**

- データを保存して良いかを確認するメッセージが画面上に表示されます。保存を実行して良い場合は、イエスボタンを押します。
- オリジナル音色がユーザーエリアの指定した音色番号に保存され、"Complete"が表示された後、通常の状態に戻ります。
- 保存を中断したいときは、シンセボタンまたは戻るボタンを押します（通常の状態に戻ります。別の音色番号を選ぶ前に再度シンセボタンを押せば、オリジナル音色作りを続行できます）。

# レジストレーション機能を使ってみましょう

## レジストレーション機能でできること

本機で演奏するとき、曲に応じて音色、リズムの種類、テンポなどの設定を行います。こうしたさまざまな設定を一括して登録（レジストレーション）しておいて、後からボタンひとつで呼び出せるようにすることができます。登録は32セット（4セット×8バンク）まで可能です。

### 登録できる内容

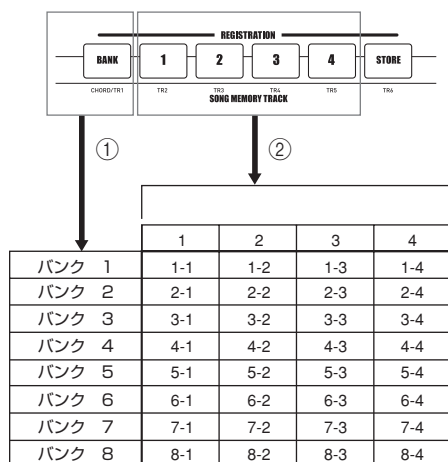
- 音色の選択
- リズムの選択
- テンポの設定
- レイヤーのオン／オフ
- スプリットのオン／オフ
- スプリットポイントの設定
- オートハーモナイズのオン／オフ
- ミキサーの設定　（チャンネル1～10）
- エフェクトの設定
- タッチレスポンスの設定
- アサイナブルジャックの設定
- トランスポーズの設定
- チューニングの設定
- 伴奏の音量の設定
- ピッチベンドレンジ
- オートハーモナイズのタイプ
- モードボタンの設定
- シンクロ待機状態
- ミキサーホールド
- DSPホールド
- シンセ機能のパラメーター（モジュレーションアサイン、ビブラートタイプ、ビブラートディレイ、ビブラートレイト、ビブラートデプスのみ）

**NOTE**

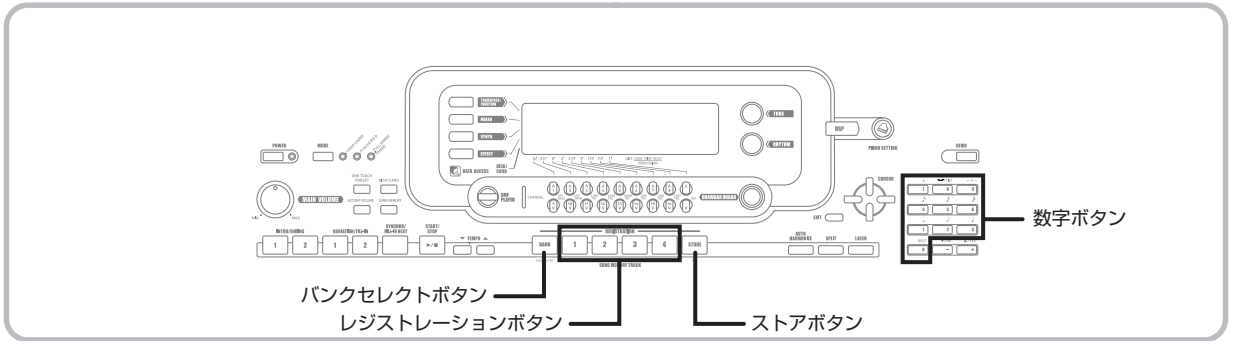
- レジストレーションの各バンクにはあらかじめデータが入っています。
- SMFプレーヤー機能、ソングメモリー機能、デモ演奏を使っているときは、レジストレーション機能は使用できません。
- フロッピーディスクドライブやSDメモリーカードを使っているときは、レジストレーション機能は使用できません。

### 登録の単位について

各種の設定は、バンクセレクトボタンと、1～4の4つのレジストレーションボタンを使って選べる32個のエリア（下表の1-1～8-4）に対して登録します。

| | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|
| バンク　1 | 1-1 | 1-2 | 1-3 | 1-4 |
| バンク　2 | 2-1 | 2-2 | 2-3 | 2-4 |
| バンク　3 | 3-1 | 3-2 | 3-3 | 3-4 |
| バンク　4 | 4-1 | 4-2 | 4-3 | 4-4 |
| バンク　5 | 5-1 | 5-2 | 5-3 | 5-4 |
| バンク　6 | 6-1 | 6-2 | 6-3 | 6-4 |
| バンク　7 | 7-1 | 7-2 | 7-3 | 7-4 |
| バンク　8 | 8-1 | 8-2 | 8-3 | 8-4 |

① バンクセレクトボタンを押すごとに、バンク1からバンク8の間で切り替わります。
② 1～4のいずれかのレジストレーションボタンを押すと、現在選択されている側のバンクに対応したエリアを選択できます。

**NOTE**

- あるエリアに新しく登録した時点で、そのエリアの前の登録内容は消えます。
- USB端子を利用してパソコンなどの外部機器にレジストレーションへの登録内容を保存することができます。詳しくは75ページの「インターネット・データ・エクスパンション・システムについて」をご参照ください。
- 登録内容は、外部記憶メディアに保存することができます。詳しくは、77ページの「データの保存について」を参照してください。

## 登録するには

**1 本機の音色、リズムの選択や、各種の設定を行います。**

- 「登録できる内容」（48 ページ）を参照してください。

**2 バンクセレクトボタンまたは数字ボタンを押して、登録したいバンクを選択します。**

- ボタンを押してから５秒間そのままにしておくと、操作１に戻ります。
- バンク１を選択した場合

```
1--Bank
```

**3 ストアボタンを押しながら、登録したいエリア（1〜4)に対応したレジストレーションボタンを押し、登録します。**

- ２のボタンを押した場合

```
1-2Store
```

**4 レジストレーションボタンとストアボタンを離します。**

*NOTE*

- 上記の操作３で登録エリアを確定した時点で、そのエリアに以前に登録されていた内容は、新しい内容で上書きされます。

## 登録した設定を呼び出すには

**1 バンクセレクトボタンまたは数字ボタンを押して、呼び出したいバンクを選択します。**

- ボタンを押してから５秒間そのままにしておくと、元の表示に戻ります。

```
1--Bank
```

**2 呼び出したいエリア（1 〜4）に対応したレジストレーションボタンを押します。**

```
1-2Recall
```

- 呼び出したエリアと“Recall”の文字が表示された後、音色またはリズム選択の画面に戻ります。

*NOTE*

- 上記の操作１を省略すると、以前に選択したバンクが自動的に選択されます。

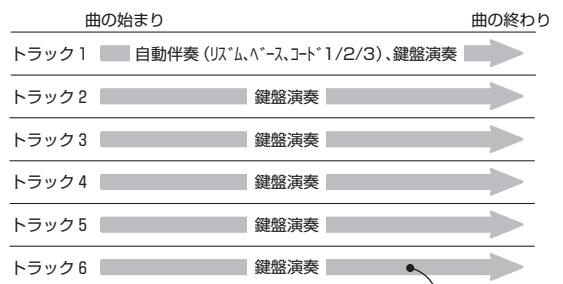
# ソングメモリー機能を使って演奏を録音してみましょう

本機には、鍵盤演奏を録音して5曲までオリジナル曲が作れるソングメモリー機能を装備しています。録音の方法は、鍵盤演奏をそのまま録音する「リアルタイム録音」と、コードや音符を1つ1つ入力していく「ステップ録音」があります。

**NOTE**

- ソングメモリー機能の録音待機時、録音時にレイヤー機能、スプリット機能を使用することはできません。また、レイヤー機能、スプリット機能は録音待機時、録音時には自動的に解除になります。

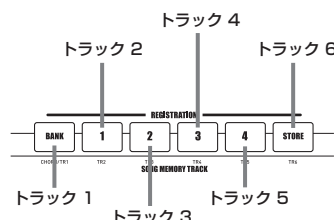
## トラックについて

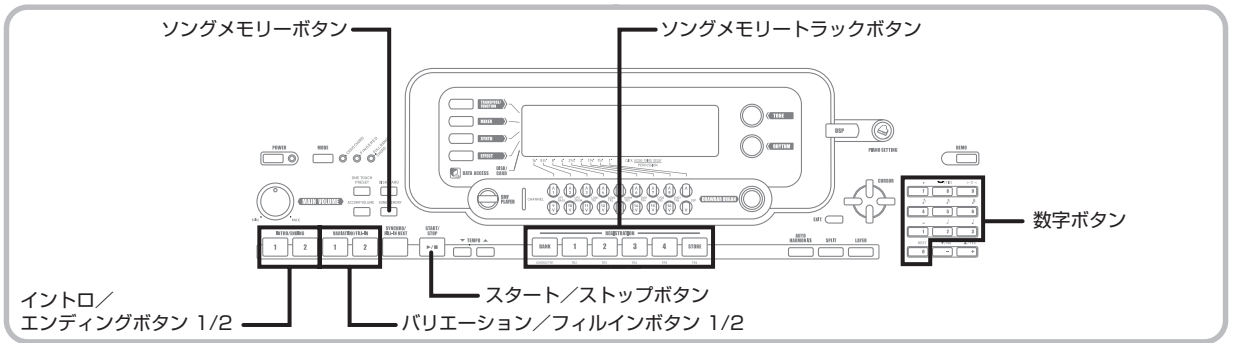
ソングメモリー機能は、テープレコーダーのように鍵盤演奏の内容を録音して再生する機能です。さらに音を重ねて録音したり、録音した後にテンポを変更して再生することも可能です。音を重ねて録音する場合、6つのパートの演奏内容や音色番号が、メモリー内の個別の位置（これをトラックと呼びます）にデータとして記録されます。

**NOTE**

- 本機ではトラック1が基本トラックになっており、鍵盤の演奏だけでなく自動伴奏の演奏も録音できます。トラック2～6は鍵盤演奏が録音できるメロディー専用トラックで、音を重ねて録音するときに利用します。
- 各トラックは独立しているので、録音時に弾き間違えても、そのトラックだけ録音し直すことが可能です。
- トラックごとに音色を変えて録音でき、6種類の楽器パートを同時に再生できます。

## トラックを選択するには

CHORD/TR1 ～ 6と記されたソングメモリートラックボタンを押すことで、トラック1 ～ 6が選択されます。

*【ソングメモリートラックボタン】*

## ソングメモリーボタンの使い方

押すごとに、以下のように切り替わります。

# 演奏をそのまま録音するには（リアルタイム録音）

鍵盤の演奏をそのまま録音してみましょう。

## ■ 操作手順

**1 ソングメモリーボタンを2回押して、リアルタイム録音待機の状態にします。**

- 続けて、5秒以内に次の「操作2」を行います。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

- *録音待機の状態では、チャンネル11〜16のレベルメーターの表示で、すでに録音されたトラックかどうかを知ることができます。（57ページ「録音／エディット待機状態のレベルメーターの表示について」をご参照ください。）*

**2 数字ボタンで曲の番号（ソングナンバー0〜4）を選びます。**

ソングナンバー

SG1Record

- *ソングナンバー表示は、5秒たつと消えます（録音待機状態は継続）。復帰させるには、[▼]カーソルボタンを1回押します。*

**3 次の設定を行います。**

- 音色番号
- リズム番号
- テンポ調節
- モードボタン

**4 スタート／ストップボタンで録音を開始します。**

- 録音を開始すると、画面の“REC”表示が点滅から点灯に変わります。
- リズムなしで録音が開始されます。
- リズムを鳴らすには、イントロ／エンディングボタン 1/2またはバリエーション／フィルインボタン 1/2 を押します。

**5 鍵盤で演奏します。**

- モードボタンでコードの指定方法が選ばれていれば、伴奏鍵盤でコード自動伴奏も録音できます。
- ペダルやピッチベンド、モジュレーションの操作も録音されます（次項の「リアルタイム録音でトラック1に記録される内容」参照）。

**6 演奏が終わったら、スタート／ストップボタンで録音を終了します。**

- *録音時に弾き間違えた場合は、操作1からやり直すか、エディット機能（59ページ参照）を利用してデータを修正できます。*

*NOTE*

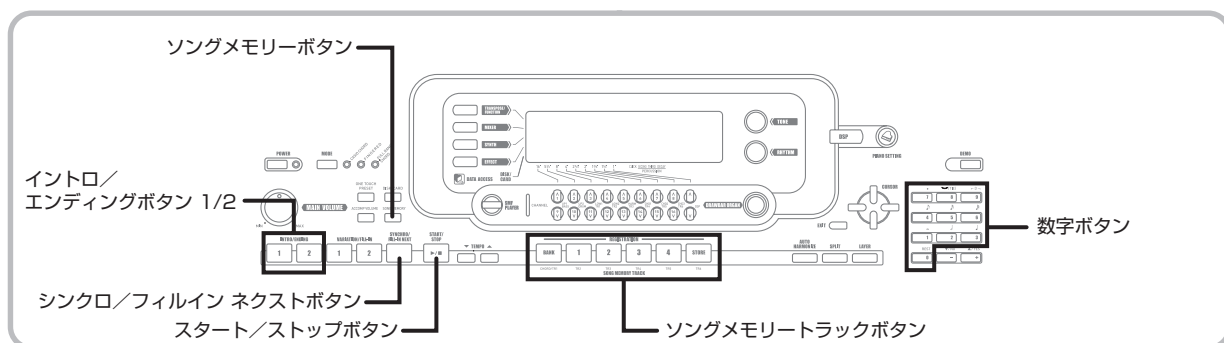
- リアルタイム録音で、録音済みのトラックに再度録音をする場合、以前録音されたデータは新しいデータに上書きされます。

### リアルタイム録音でトラック1に記録される内容

鍵盤演奏やコード伴奏以外にも以下の内容がトラックに記録され、録音時のまま再生されます。

- 音色番号
- リズム番号
- イントロ／エンディングボタン1、2、バリエーション／フィルインボタン 1、2、シンクロ／フィルイン ネクストボタンの操作
- ペダル操作

以下の内容は、録音開始時に曲の先頭に録音されます。

- 他のトラックのミキサー設定
- エフェクトタイプ
- アカンプボリューム
- リバーブレベル
- コーラスレベル
- DSP ホールドのオン／オフ
- ミキサーホールドのオン／オフ
- ピッチベンドホイールの操作
- モジュレーションホイールの操作
- ピッチベンドレンジ

## ミキサー機能の設定について

録音時にチャンネル１のミキサー設定（38ページ参照）が、トラックに自動的に記憶されます。各設定は、ミキサー機能を使って自由に変更できます。

## 録音できる長さ（メモリー容量）

５曲合わせて約 10,000 音符分です。

- 録音中に録音できる音符が約 100 音符以下になると、小節数と拍数の液晶表示が点滅します。
- 録音中にメモリー容量がいっぱいになると、録音が自動的に終了します（自動伴奏やリズムを鳴らしているときはその音も止まります）。
- 工場出荷時は、ソングメモリーには何も保存されていません。

## 録音内容の保持について

- 新しく録音した時点で前の録音内容は消えます。
- 録音中に電源が切れると、録音中のトラックの内容はすべて消去されます。
- 録音内容は、外部記憶メディアに保存することができます。詳しくは、77 ページの「データの保存について」を参照してください。
- ＵＳＢ 端子を利用してパソコンなどの外部機器に録音内容を保存することができます。 詳しくは 75 ページの「インターネット・データ・エクスパンション・システムについて」をご参照ください。

## トラック１にリアルタイム録音する場合の応用例

### ● シンクロスタートで録音を始めるには

操作４の代わりにシンクロ／フィルイン ネクストボタンを押します。

- 伴奏鍵盤でコードを指定すると自動伴奏と録音が同時にスタートします。

### ● 前奏やエンディング、フィルインを入れて録音するには

録音中はイントロ／エンディングボタン1、2、シンクロ／フィルイン ネクストボタン、バリエーション／フィルインボタン１、２を使用することができます（34、35 ページ参照）。

### ● シンクロスタートで前奏から録音を始めるには

操作4の代わりにシンクロ／フィルイン ネクストボタンとイントロ／エンディングボタン１か２を続けて押します。

- 伴奏鍵盤でコードを指定すると、コード伴奏付きの前奏と録音を同時にスタートします。

### ● 録音の途中から自動伴奏をスタートさせるには

操作４の代わりにシンクロ／フィルイン ネクストボタンを押し、メロディー鍵盤で演奏を始めます。

- 伴奏なしでメロディーの録音を開始します。録音の途中で伴奏鍵盤でコードを指定すると、自動伴奏がスタートします。

# ソングメモリーを再生してみましょう

トラックに録音した演奏内容を再生して、うまく録音されているか確認しましょう。

## ■ 操作手順

**1 ソングメモリーボタンを1回押して、再生待機の状態にし、数字ボタンでソングナンバー（0〜4）を選びます。**

- *ソングナンバー表示は、5秒たつと消えます（再生待機状態は継続）。復帰させるには、[▼]カーソルボタンを1回押します。*

**2 スタート／ストップボタンを押して、ソングメモリーを再生します。**

- テンポボタンでテンポを調節できます。
- スタート／ストップボタンを押すと再生を停止します。

*NOTE*

- ソングメモリー再生時にも、レイヤーやスプリット機能を利用した鍵盤演奏が楽しめます。
- スタート／ストップボタンでソングメモリーを再生するときは、常に曲の最初からスタートします。
- モードボタンの設定にかかわらず、鍵盤はすべてメロディー鍵盤になります。

### 特定のトラックの音をオフにするには

オフしたいトラックに対応したソングメモリートラックボタンを押すか、ミキサー機能（38ページ参照）で希望のトラックのチャンネルをオフにします。

# メロディーやコードを1音ずつ録音するには（ステップ録音）

ステップ録音とは、自動伴奏のコードや音符の種類、次の音符までの長さなどを1つ1つ録音していく方法です。リズムにあわせて伴奏鍵盤を弾くのが苦手な方でも、オリジナルのコード進行による自動伴奏がつくれます。ステップ録音で曲を録音するには、トラック1〜6を下記のように使用して録音します。

トラック1　　　：コードや自動伴奏
トラック2〜6：メロディー（鍵盤演奏）

ステップ録音では、最初にコードや自動伴奏をトラック1に録音し、そのあとにメロディーをトラック2〜6に録音します。

*NOTE*

- トラック2〜6にメロディーを録音する方法については「音を重ねて録音するには」の《ステップ録音の場合》（57ページ）をご参照ください。

## ■ 操作手順

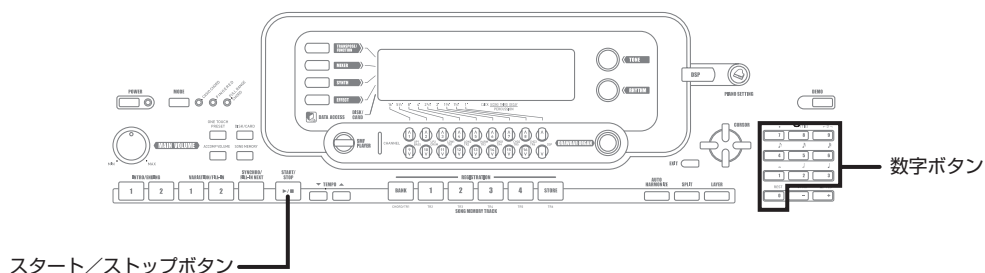
**1 ソングメモリーボタンを3回押して、ステップ録音待機の状態にし、数字ボタンでソングナンバー（0〜4）を選びます。**

**2 次の設定を行います。**

- リズム番号
- モードボタン

**3 ソングメモリートラックボタンのCHORD/TR1で、トラック1を選びます。**

- 録音を開始すると、画面の“REC”表示が点滅から点灯に変わります。

**4 シンクロ／フィルイン　ネクストボタンを押します。**

**5** コードを指定します。
- モードボタンでコードの指定方法が選ばれている場合、その方法に従ってコードの種類を指定します。
- モードボタンが“ノーマル”の場合、ルート入力鍵盤とコード種類入力鍵盤でコードの種類を指定します。詳しくは「ノーマルモードによるコードの指定方法」(55ページ)をご参照ください。

※96クロック＝1拍

**6** 次のコードに変わるまでの長さを入力します。
- 数字ボタンでコードの長さを指定します（「音の長さを決めるには」（55ページ）を参照）。
- 指定したコードと長さが録音され、次のコードを録音する待機状態になります。
- 引き続きコードのステップ録音を続ける場合は、操作5、6を繰り返してください。

**7** 録音が終わったら、スタート／ストップボタンを押してステップ録音を停止します。
- 録音したソングが再生待機の状態になります。
- ソングを再生するときは、スタート／ストップボタンを押してください。

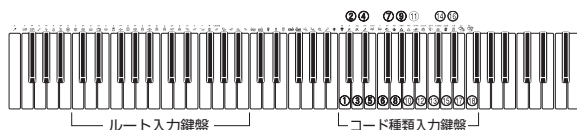
*NOTE*
- ステップ録音中にミスした場合は58ページの「ステップ録音中にミスした場合」をご参照ください。
- ステップ録音では、録音済みのトラックの延長録音が行えます。この場合、操作3で録音済みのトラックを選ぶだけで、自動的に以前録音された次の位置（小節／拍）へ移動します。
- 操作5、6で0ボタンを押すと休符が指定されますが、伴奏が演奏されているときは休符を入力しても演奏内容には反映されません。

## ステップ録音でトラック1に記録される内容

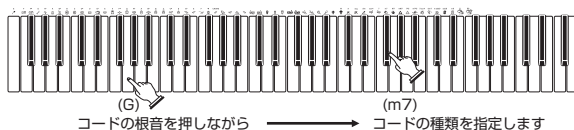
コード以外にも、以下の内容も録音して再生できます。
- リズム番号
- イントロ／エンディングボタン1、2、バリエーション／フィルインボタン1、2、シンクロ／フィルイン ネクストボタンの操作

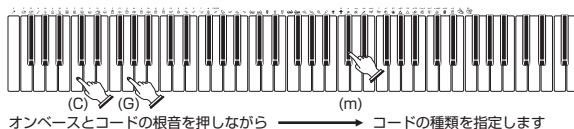
*NOTE*
- バリエーション／フィルインボタン1/2、シンクロ／フィルイン ネクストの3つのボタンについては、数字ボタン(1～7、9)を使って、ボタンを離すタイミングを指定することができます（「音の長さを決めるには」(55ページ）を参照)。これにより、ボタンを押し続けて離したときのタイミングを入力できます。音の長さを指定しない場合は、ボタンを押してすぐ離したように入力されます。

## ノーマルモードによるコードの指定方法

モードを“ノーマル”に設定してコードをステップ録音する場合、コードの指定方法はカシオコードやフィンガードとは異なる独自の方法を使用します。
この方法では、コードの押さえ方を知らなくても、2つの鍵盤を押さえるだけで18種類のコードを簡単に指定できます。

① M（メジャー）
② m（マイナー）
③ aug（オーギュメント）
④ dim（ディミニッシュ）
⑤ sus4（サスフォー）
⑥ 7（セブンス）
⑦ m7（マイナーセブンス）
⑧ M7（メジャーセブンス）
⑨ mM7（マイナーメジャーセブンス）
⑩ 7b5（セブンスフラットファイブ）
⑪ m7b5（マイナーセブンスフラットファイブ）
⑫ 7sus4（セブンスサスフォー）
⑬ dim7（ディミニッシュセブンス）
⑭ madd9（マイナーアドナインス）
⑮ add9（アドナインス）
⑯ m6（マイナーシックス）
⑰ 6（シックス）
⑱ 69（シックスナインス）

コードの指定は、「ルート入力鍵盤」でコードの根音（ルート）を押しながら、「コード指定入力鍵盤」でコードの種類を指定します。オンベースコード（ルート以外をベース音で演奏するコード）を入力する場合は、ルート入力鍵盤を2つ押さえることで、下側のノートがオンベースとして指定されます。

例1：Gm7のコードを入力する場合は、ルート入力鍵盤で「ソ」を押しながらコード指定入力鍵盤の「m7」を押します。

例2：Gm/Cのコードを入力する場合は、ルート入力鍵盤で下から「ド」と「ソ」を押しながら、コード指定入力鍵盤の「m」を押します。

オンベースとコードの根音を押しながら → コードの種類を指定します

## 音の長さを決めるには

ステップ録音を利用しているとき、数字ボタンは音の長さを決めるボタンとして働きます。

● **全音符（𝅝）、2分音符（𝅗𝅥）、4分音符（♩）、8分音符（♪）、16分音符（𝅘𝅥𝅯）、32分音符（𝅘𝅥𝅰）**

- 1～6ボタンに記されたそれぞれのボタンを押します。

例：4分音符（♩）＝3ボタンを押します。

● **付点（.）、3連符（⌐3¬）**

- 7（付点）または9（3連符）ボタンを押しながら、1～6ボタンを押します。

例：付点8分音符（♪.）＝7ボタンを押しながら、4ボタンを押します。

● **タイ（TIE）**

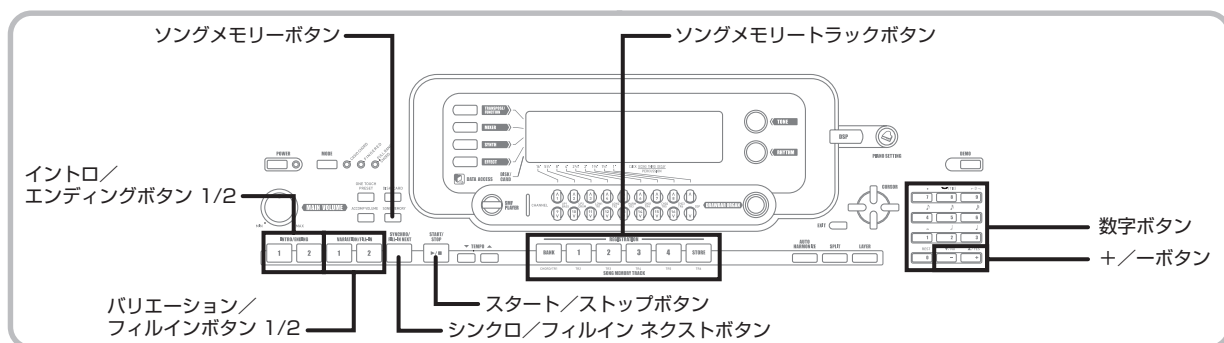
- タイのかかる最初の音符を入力します。

例：♪‿𝅘𝅥𝅯 を入力するときは、4ボタンを押した後で、8ボタンを押します。次に5ボタンを押します。次に入力される音符（この場合は16分音符）にタイがかかります。

● **休符**

- 0ボタン（REST）を押してから、1～9ボタンで休符の長さを決めます。

例：8分休符＝0ボタンを押してから4ボタンを押します。

- [▶]カーソルボタンを押すと、次の拍の頭まで休符を入力できます。

## トラック1にステップ録音する場合の応用例

● **前奏から曲を始めるには**

操作4で、シンクロ／フィルイン ネクストボタンに続いてイントロ／エンディングボタン 1 あるいは 2 を押します。

● **曲の途中でリズムをバリエーションのパターンを切り替えるには**

操作5で、コードを入力する直前にバリエーション／フィルインボタン 1 あるいは 2 を押します。

● **エンディング、フィルインを入れるには**

操作5で、エンディングやフィルインを入れる位置（小節や拍）のコードを入力する直前に、イントロ／エンディングボタン1あるいは2、バリエーション／フィルインボタン1あるいは 2 を押します。

***重要***

- **エンディングは、リズムにより長さが異なります。使用するパターンでの長さをあらかじめ調べておき、操作 6 で正しく指定してください。不足しているとパターンが途中までしか演奏されません。**

● **リズムなしでコードのステップ録音をするには**

操作 4 を省略します。

- 数字ボタンで指定した長さのコードが録音されます。ここでは休符の指定ができるので、オリジナルのコード演奏パターンを作成できます。

● **リズム演奏の途中からコード伴奏を加えるには**

曲の一番最初で操作4の代わりにバリエーションフィルインボタン 1 あるいは2を押した後に休符を入力します。その後は操作5に進みコードを入力します。この場合以前にコードが指定されていないことに注意してください。

- 休符の長さだけリズムを演奏し、続いてコード伴奏が加わります。

# *音を重ねて録音するには*

本機のソングメモリー機能は、自動伴奏を含む鍵盤演奏を録音するトラック１以外に、５つのメロディーパート専用の録音トラックが用意されています。これらのトラックに音を重ねて録音していくことで、より本格的な楽曲アレンジで録音を楽しむことができます。録音の手順は、トラック１の録音方法と基本的に同じです。

## ■ リアルタイム録音の場合

トラック１に録音した演奏に合わせて、鍵盤演奏をそのまま録音します。

*1* **ソングメモリーボタンを2回押して、録音待機の状態にし、数字ボタンでソングナンバー（0～4）を選びます。**
- トラック１を入力したソングナンバー（0～4）を選びます。

*2* **ソングメモリートラックボタンで、トラック2～6 を選びます。**
- *録音待機の状態では、チャンネル11～16のレベルメーターの表示で、すでに録音されたトラックかどうかを知ることができます（「録音／エディット待機状態のレベルメーターの表示について」（57ページ）をご参照ください）。*

*3* **次の設定を行います。**
- 音色番号
- テンポ調節

*4* **スタート／ストップボタンで録音を開始します。**
- このとき録音トラック以外の録音済みのトラックは再生されます。
- ペダルやピッチベンド、モジュレーションの操作も録音されます。

*5* **録音済みのトラックに合わせて鍵盤を弾きます。**

*6* **録音が終わったら、スタート／ストップボタンで録音を停止します。**

## リアルタイム録音でトラック2～6に録音される内容

鍵盤演奏以外に以下の内容も録音されており、録音時のまま再生されます。

- 音色番号
- ペダル操作

以下の内容は、録音開始時に曲の先頭に録音されます。

- 他のトラックのミキサー設定
- エフェクトタイプ
- アカンプボリューム
- リバーブレベル
- コーラスレベル
- DSP ホールドのオン／オフ
- ミキサーホールドのオン／オフ
- ピッチベンドホイールの操作
- モジュレーションホイールの操作
- ピッチベンドレンジ

### ■ ステップ録音の場合

音の高さや長さを決めながら、音符を１つ１つ録音していきます。

**1 ソングメモリーボタンを3回押して、録音待機の状態にし、数字ボタンでソングナンバー（0～4）を選びます。**

- トラック１を入力したソングナンバー（0～4）を選びます。

5G1Step Rec

**2 ソングメモリートラックボタンで、トラック2～6を選びます。**

例：トラック２を選んだ場合

**3 音色番号を設定します。**

- トーンボタン、ドローバーオルガンボタンを押すと、画面上に音色番号と音色名が表示されます。数字ボタンまたは＋／－ボタンで、音色を選びます。
- 音色番号を設定したあとは、どの鍵盤でもよいので鍵盤を押してください。音色名の表示が消え、音符を入力できる状態になります。

**4 音符を入力する場合、鍵盤で音の高さを決めます。休符を入力する場合は、0ボタンを押します。**

- このとき画面上に鍵盤を弾く強さ（ベロシティー）が表示されます。＋／－ボタンで、ベロシティーを指定します。
- 和音でも入力できます。

**5 数字ボタンで音符（休符）の長さを決めます（55ページ参照）。**

**6 録音を続ける場合はこの状態のまま操作4、5を繰り返します。**

**7 録音が終わったら、スタート／ストップボタンを押して録音を停止します。**

*NOTE*

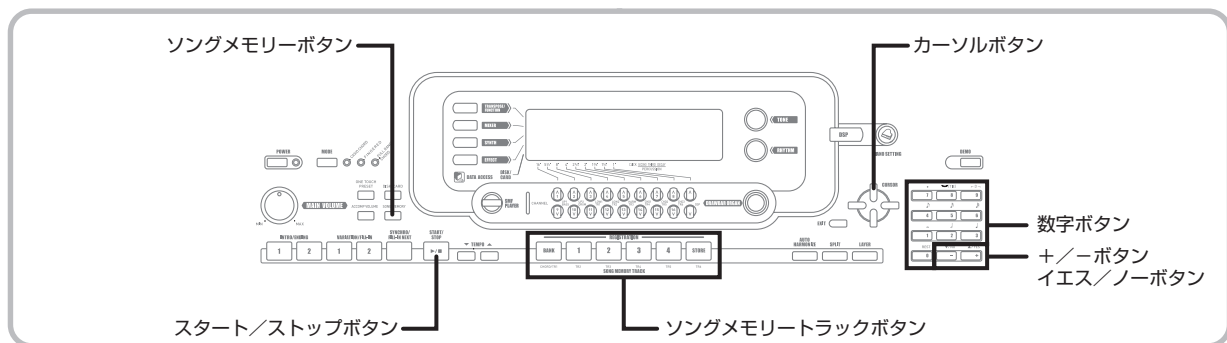
- ステップ録音中にミスした場合は次項の「ステップ録音中にミスした場合」をご参照ください。
- ステップ録音では、録音済みのトラックの延長録音が行えます。この場合、操作2で録音済みのトラックを選ぶだけで、自動的に以前録音された次の位置（小節／拍）へ移動します。
- トラック２～６にステップ録音する場合、モードボタンの指定にかかわらず、鍵盤はすべてメロディー鍵盤となります。
- 複数のトラックの先頭でアドバンスト音色を使って録音した場合、再生時には一番大きい番号のトラックに記録されているアドバンスト音色のＤＳＰタイプが呼び出されます。
- アドバンスト音色を選択したトラックの先頭に音符を録音すると、再生時に音の出るタイミングが遅れることがあります。その場合は、トラックの先頭にごく短い休符を入力してください。

## ステップ録音でトラック2～6に録音される内容

音符以外に、以下の内容も録音して再生できます。

- 音色番号

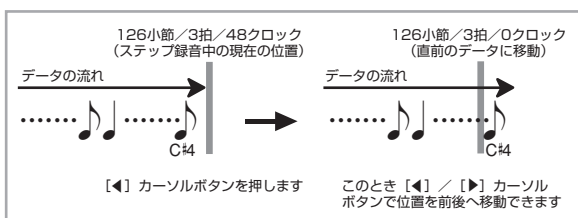
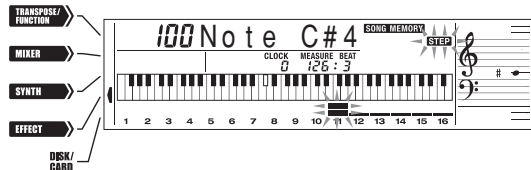
## 録音／エディット待機状態のレベルメーターの表示について

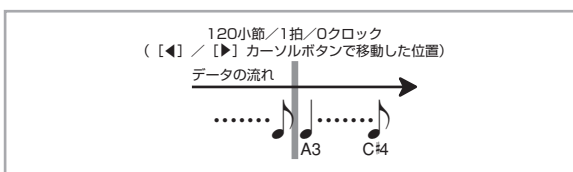
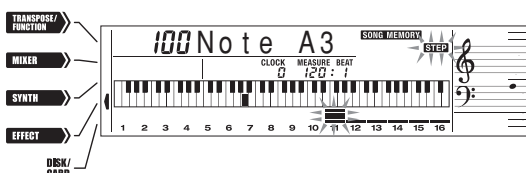
チャンネル11～16が、トラック１～６に対応しています。録音またはエディット（59ページ参照）待機状態では、レベルメーターの表示方法で録音済みのトラックかどうかを知ることができます。レベルメーターの液晶表示が4つ点灯しているトラックが録音済みのトラックで、１つ点灯しているトラックが未録音のトラックです。

# ステップ録音中にミスした場合

ステップ録音中にミスした場合、録音待機を保持したままデータの位置をさかのぼり、そこからステップ録音をやり直すことができます。この場合、さかのぼった位置より後のデータは全て消去されることに注意してください。

## ■ 操作手順

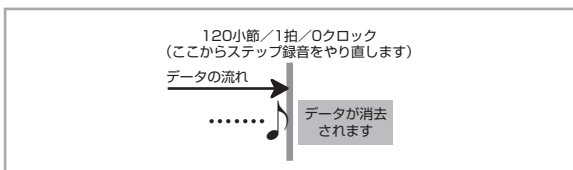
**1 ステップ録音をミスした場合は、ステップ録音の状態で[◀]カーソルボタンを押します。**

● 画面上の "REC" 表示が消灯して、"STEP" 表示が点滅します。

**2 [◀]／[▶]カーソルボタンで録音済みのデータを液晶表示で確認しながら、録音をやり直したい位置へ移動します。**

例：120小節／1拍／0クロック目の位置にあるA3のノートデータ以降を録音し直す場合

**3 [▼]カーソルボタンを押します。**

Rewrite?

**4 イエスボタンを押します。**

● 指定した位置以降のデータが消去され、ステップ録音の待機状態になります。
● [▲]カーソルボタンまたはノーボタンを押すとデータの消去をキャンセルします。

*NOTE*

● [▶]カーソルボタンでデータの最後の位置に到達すると、画面の "REC" 表示が点灯し、"STEP" 表示も点滅から点灯になり、再びステップ録音中になります。

## 画面に表示されているデータだけを削除するには

1. **前項手順の1と2を行い、画面に削除したいデータを表示させます。**

2. **[▼]カーソルボタンを２回押します。**

3. **画面上に、“Delete?”が表示されます。削除して良い場合は、イエスボタンを押します。指定した位置のデータだけが削除されます。**

## 録音した内容を修正するには（エディット機能）

エディット機能を利用すると、トラックに録音された音符や音色番号などのデータを１つ１つ呼び出して、その設定値（パラメーター）を修正できます。例えば録音されたミストーンを正しい音の高さに直したり、録音したトラックの音色を後で変更したりできます。

修正できるデータは下記の通りです。

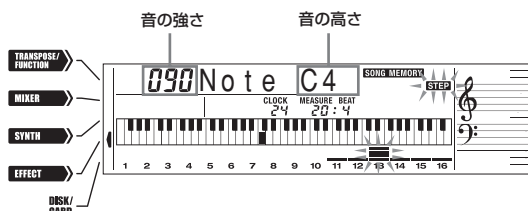
- 音符（音の強さ）
- 音符（音の高さ）
- コード
- 音色番号
- リズム番号
- イントロ／エンディングボタン１、２、バリエーション／フィルインボタン１、２、シンクロ／フィルイン ネクストボタンの操作

1. **ソングメモリーボタンを3回押して、ステップ録音待機の状態にし、＋／－ボタンでソングナンバー（０～４）を選びます。**

2. **ソングメモリートラックボタンで、エディットしたい録音済みのトラックを選びます。**

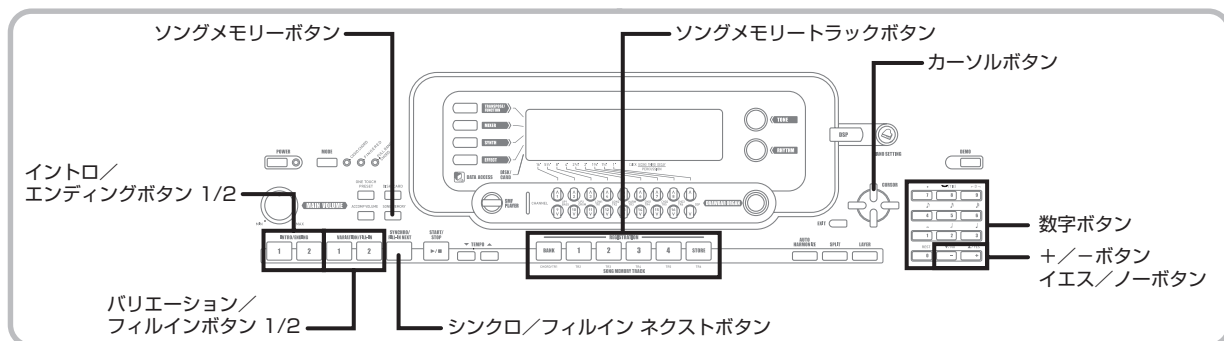
3. **[◀]カーソルボタンを押して、エディット可能な状態にします。**
   - 画面上の“REC”表示が消灯して、“STEP”表示が点滅します。

4. **[◀]／[▶]カーソルボタンでトラックの中を移動し、修正するパラメーターを呼び出します。**

<音符エディットの例>

5. **設定値を修正します。**
   - データの修正方法はパラメーターの種類によって異なります。詳しい設定方法は「エディットの方法とディスプレイの表示について」（60ページ）をご参照ください。
   - このままエディットを続ける場合は、操作4と5を繰り返してください。

6. **エディットを終了する場合は、スタート／ストップボタンを押します。**

### NOTE

- トラック2～6では、「音符」「音色番号」のみエディットできます。
- トラック１～６へのリアルタイム録音時に演奏の途中で指定した音色番号のみ、音色番号の変更ができます。
- トラック２～６へのステップ録音時に設定した音色番号のみ、音色番号の変更ができます。
- トラック１へのリアルタイム録音時に演奏の途中で指定したリズム番号のみ、リズム番号の変更ができます。
- トラック１へのステップ録音時に設定したリズム番号のみ、リズム番号の変更ができます。
- 新たにデータを加えることはできません。
- 各データの位置を移動することはできません。
- 音符の音の長さは調節できません。

## エディットの方法とディスプレイの表示について

エディットできるデータの各パラメーターの表示方法とそのエディット方法は次の通りです。

### ●音符（音の強さ）

数字ボタン、＋／－ボタンで調節します。

110 Note G4

### ●音符（音の高さ）

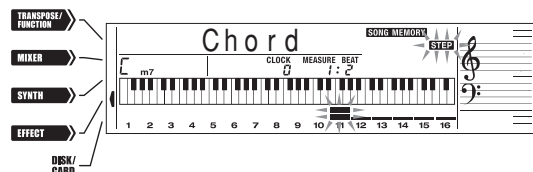
鍵盤で入力します。このとき鍵盤表示や五線譜表示でも音の高さを確認できます。

110 Note G4

**重要**

- **エディットするときに音の高さを、前後の音と同じにはしないでください。（エディットした音や、前後の音の長さが変わってしまうなど、正しくエディットされないことがあります。）万一、音の長さが変わってしまったら、再度、録音し直してください。**

### ●コード

鍵盤から指定の入力方法で入力します。

### ●音色番号

数字ボタン、または＋／－ボタンで変更します。

TONE 000 St.GrPno

*NOTE*

- トラック１～６へのリアルタイム録音時に演奏の途中で指定した音色番号のみ、音色番号の変更ができます。
- トラック２～６へのステップ録音時に設定した音色番号のみ、音色番号の変更ができます。

### ●リズム番号

数字ボタン、または＋／－ボタンで変更します。

RHYTHM 026 16BtBld2

*NOTE*

- トラック１へのリアルタイム録音時に演奏の途中で指定したリズム番号のみ、リズム番号の変更ができます。
- トラック１へのステップ録音時に設定したリズム番号のみ、リズム番号の変更ができます。

### ●イントロ／エンディングボタン１、2、バリエーション／フィルインボタン１、2、シンクロ／フィルイン ネクストボタンの操作

イントロ／エンディングボタン1､2､バリエーション／フィルインボタン１、２、シンクロ／フィルイン ネクストボタンを新たに押して変更します。

Int/End1

# ソングを編集するには

本機では、以下の操作をすることができます。

- ソングの消去
- トラックの消去
- 曲頭設定の書き換え（パネルレコード）

## ソングを消去するには

現在選択されている番号のソングをまるごと消去します。

1. **ソングメモリーボタンを１回押して、再生待機状態にします。**
2. **＋／－ボタンで消去したいソングナンバーを選びます。**
3. **[▼]カーソルボタンを押します。画面上にソングナンバーが表示されていない場合は、[▼] カーソルボタンを２回押してください。**
   - ソング消去待機画面になります。
4. **イエスボタンを押します。**
   - 消去してよいかを確認する“Sure?”というメッセージが表示されます。
5. **消去して良い場合は、イエスボタンを押してください。選択されたソングが消去され、再生待機の状態に戻ります。**

## 特定のトラックを消去するには

消去したいトラックをトラック単位で消去します。

1. **ソングメモリーボタンを１回押して、再生待機状態にします。**
2. **＋／－ボタンで、消去したいトラックのあるソングナンバーを選びます。**
3. **[▼]カーソルボタンを２回押します。画面上にソングナンバーが表示されていない場合は、[▼] カーソルボタンを３回押してください。**
   - ソング消去待機画面になります。

トラックを消去するソングナンバー（変更不可）
トラック消去待機状態

SG1Tr.Del.?

4. **ソングメモリートラックボタンで、消去したい録音済みのトラックを選びます。**

*トラック消去待機状態*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

録音済みトラック　消去対象トラック（複数選択可）

   - 消去するトラックは複数選択できます。
   - 選択を解除したい場合は、もう一度そのソングメモリートラックボタンを押します。
5. **イエスボタンを押します。**
   - 消去してよいかを確認する“Sure?”というメッセージが表示されます。
6. **消去して良い場合は、イエスボタンを押してください。選択されたトラックが消去されます。**

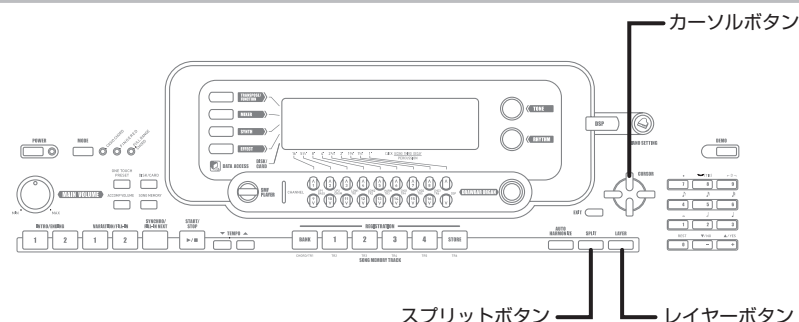
*NOTE*

- トラック消去待機状態では、ソングナンバーを変更することはできません。
- トラック消去待機状態でソングメモリーボタンを押すと、録音待機状態に戻ります。

## 曲頭設定の書き換え（パネルレコード）

曲の開始時のミキサーの設定やテンポの設定などだけを、一括して書き換えることができます。

1. **ソングメモリーボタンを１回押して、再生待機状態にします。**
2. **＋／－ボタンで、書き換えしたいソングナンバーを選びます。**
3. **ミキサー設定やテンポ設定など、変更したい項目の設定を行います。**
4. **[▼]カーソルボタンを３回押します。**
   - ソング消去待機画面になります。
5. **書き換えして良い場合は、イエスボタンを押してください。**

# 設定を変えるには

## パートについて

本機を使った鍵盤演奏では、最大４つまでのパート（パート１～４）を同時に利用することができます。これらのパートは、次項のレイヤー機能やスプリット機能で使用します。

パート１：メイン音色パート
パート２：レイヤー音色パート
パート３：スプリット音色パート
パート４：レイヤースプリット音色パート

## *レイヤー機能を利用するには*

レイヤー機能とは、２種類の音色を重ねて演奏するための機能です。この機能を利用すれば内蔵音色の中から２つの音色（メイン音色とレイヤー音色）を選んで同時に発音させることで、まったく新しいサウンドを作ることができます。例えばブラスの音色にフレンチホルンの音色を重ねれば、厚みのあるブラスサウンドで鍵盤演奏が楽しめます。

***【レイヤー】***

### ■ 操作手順

**1 メイン音色を指定します。**

例：“461 GM ブラス（GM BRASS）”の音色を指定する場合は、トーンボタンを押し、数字ボタンで“4→6→1”と入力します。

TONE 461 Brass G

**2 レイヤーボタンを押します。**

**3 レイヤー音色を指定します。**

例：“460 GM フレンチホルン（GM FRENCH HORN）”の音色を重ねる場合は、数字ボタンで“4→6→0”と入力します。

TONE 460 FrHorn G

**4 鍵盤を弾いてみましょう。**

- ブラスとフレンチホルンが同時に鳴ります。

**5 レイヤーボタンを押すと通常の状態に戻ります。**

*NOTE*

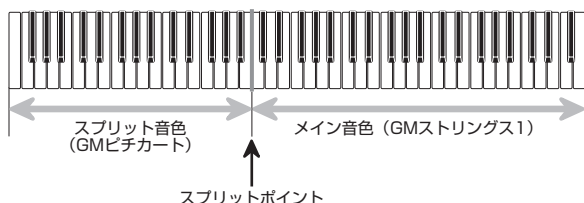
- レイヤー機能をオンにすると、現在選択されているパートはパート１からパート２になり、画面上にレイヤー音色が表示されます。このとき、[◀]／[▶]カーソルボタンを使ってパート間を移動できます。レイヤー機能をオフにすると、パート１に戻ります。
- メイン音色はチャンネル１、レイヤー音色はチャンネル２で発音します。ミキサー機能を利用すれば、それぞれのチャンネルの音色や音量などを設定することができます。
- ソングメモリー機能の録音待機時や、録音時、SMF プレーヤー機能使用時には、レイヤー機能を使用することはできません。

## *スプリット機能を利用するには*

スプリット機能とは、２つの音色を鍵盤の高音部と低音部に分ける機能です。両手で鍵盤を演奏するとき、この機能で鍵盤の高音部と低音部に異なる音色を割り当てれば、２種類の楽器を左右に分けて演奏できます。例えば低音部にピチカート、高音部にストリングスを割り当てることで、ストリングスアンサンブルを弾き分けることができます。

*NOTE*

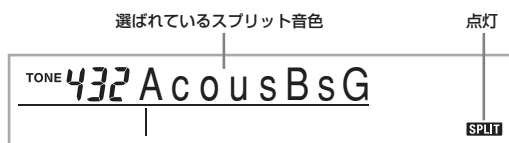
- モードを“ノーマル”か“フルレンジコード”に設定しておきます。

**【スプリット】**

## ■ 操作手順

**1 メイン音色（高音部の音色）を指定します。**

例：“448 GMストリングス 1（GM STRINGS 1）”の音色を指定する場合は、トーンボタンを押し、数字ボタンで“4→4→8”と入力します。

TONE 448 String1G

**2 スプリットボタンを押します。**

**3 スプリット音色（低音部）を指定します。**

例：“445 GM ピチカート（GM PIZZICATO）”の音色で鍵盤を分けたい場合は、数字ボタンで“4→4→5”と入力します。

TONE 445 PizzcatG

**4 低音部と高音部の境目（スプリットポイント）を指定します。**

例：G3 の鍵盤で分ける場合は、スプリットボタンを押しながら G3 の鍵を弾きます。

G3

**5 鍵盤を弾いてみましょう。**

- F♯3 より下の鍵盤で GM ピチカートの音色が鳴り、G3 から上の鍵盤で GM ストリングス 1 の音色が鳴ります。

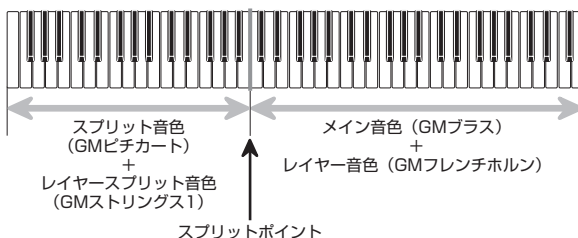
**6 もう一度スプリットボタンを押すと、通常の状態に戻ります。**

*NOTE*

- スプリット機能をオンにすると、現在選択されているパートはパート 3 になり、画面上にスプリット音色が表示されます。このとき、[◀]／[▶]カーソルボタンを使ってパート間を移動できます。スプリット機能をオフにすると、パート 1 戻ります。
- メイン音色はチャンネル 1、スプリット音色はチャンネル 3 で発音します。ミキサー機能を利用すれば、それぞれの発音チャンネルの音色や音量などを設定することができます。
- ソングメモリー機能の録音待機時や、録音時、SMF プレーヤー機能使用時には、レイヤー機能を使用することはできません。
- モードが“カシオコード”あるいは“フィンガードコード”に設定されている場合、伴奏鍵盤範囲は上記操作で設定したスプリットポイントに応じます。

# *レイヤーとスプリットを同時に使うには*

レイヤーの状態からスプリットボタンを押すか、スプリットの状態からレイヤーボタンを押すと、それぞれの機能の特徴を兼ね備えた「レイヤースプリット」という状態で利用できます。これは、2種類のレイヤーサウンドが鍵盤の高音部（メイン音色＋レイヤー音色）と低音部（スプリット音色＋レイヤースプリット音色）で発音します。

**【レイヤースプリット】**

## ■ 操作手順

**1 メイン音色を指定します。**

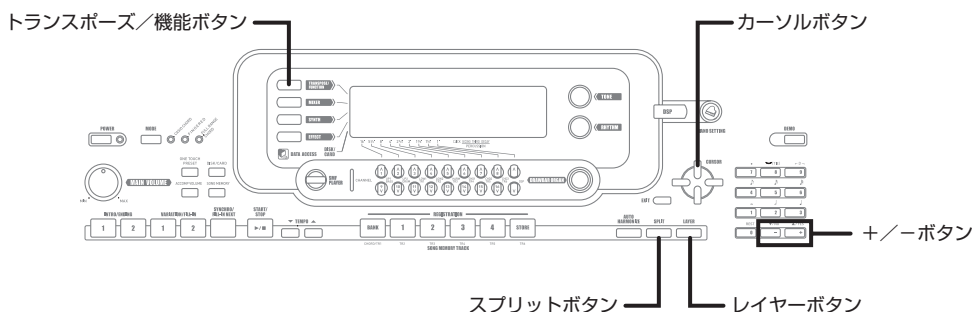
例：メイン音色が“GM ブラス”の場合

TONE 461 Brass G

**2 スプリット機能を使ってスプリット音色を指定します。**

例：スプリット音色が“GM ピチカート”の場合

TONE 445 PizzcatG

- 指定後は、スプリットを解除しておきます。

3 レイヤー機能を使ってレイヤー音色を指定します。

例：レイヤー音色が“GMフレンチホルン”、スプリット音色が“GMピチカート”の場合

TONE 460 FrHorn G

4 スプリットの状態からレイヤーボタン、またはレイヤーの状態からスプリットボタンを押して、レイヤースプリットの状態にします。

5 レイヤースプリット音色を指定します。

例：“448 GMストリングス1（GM STRINGS 1）”の音色を指定する場合は、数字ボタンで“4→4→8”と入力します。

TONE 448 String1G

6 スプリットポイントを指定します。

例：F4の鍵盤で分ける場合は、スプリットボタンを押しながらF4の鍵を押します。

7 鍵盤を弾いてみましょう。

- レイヤーボタンとスプリットボタンを押すと通常の状態に戻ります。

*NOTE*

- レイヤースプリット機能をオンにすると、現在選択されているパートはパート4になり、画面上にレイヤー音色が表示されます。このとき、[◀]／[▶]カーソルボタンを使ってパート間を移動できます。スプリット機能をオフにするとパート2になり、レイヤー機能をオフにするとパート3になります。両機能をオフにすると、パート1に戻ります。
- メイン、レイヤー、スプリット音色はそれぞれチャンネル1、2、3で発音し、レイヤースプリット音色はチャンネル4で発音します。ミキサー機能を利用すれば、それぞれの発音チャンネルの音色や音量などを設定することができます。

## *トランスポーズ機能を利用するには*

トランスポーズ機能とは、本機全体の音の高さを半音単位で上下させる機能です。例えば、歌の伴奏をするとき、その楽譜が歌う人の声の高さに合わないことがあります。このようなとき、鍵盤演奏はそのままで、簡単に音の高さを変えることができます。

### ■ 操作手順

1 トランスポーズ／機能ボタンを押します。

- トランスポーズ／機能インジケーターが点灯し、トランスポーズの設定画面になります。

00 Trans.

2 ＋／－ボタンでトランスポーズの量を設定します。

例：5半音上にトランスポーズさせる場合。

05 Trans.

- トランスポーズ／機能ボタンを押すと、通常の状態に戻ります。

*NOTE*

- トランスポーズの設定範囲は－24（2オクターブ下）～＋24（2オクターブ上）です。
- トランスポーズの設定は、ソングメモリー機能や自動伴奏の演奏にも反映されます。
- 発音可能な音の高さの範囲は、音色によって異なります。トランスポーズの結果、発音可能音域よりも高くなった音は、以下のいずれかの音に置きかわります。
  - 発音可能音域内の一番高い音（元の音の高さ（ピッチ）に関わらず）
  - 発音可能音域内の一番近いオクターブ違いの音

また、発音可能音域よりも低くなった音は、元の音の高さ(ピッチ)に関わらず、発音可能音域内の一番低い音に置きかわります。

- トランスポーズ機能を使って鍵盤の音を高くしている場合、音色によっては最高鍵域で音の高さが不明瞭になる場合があります。

## タッチレスポンス機能を利用するには

タッチレスポンス機能とは、鍵盤を弾く強弱で音量が変化させるかどうか決める機能です。タッチレスポンス機能をオンにすると、実際のピアノのように鍵盤を弾く強さで音量が変化します。

### ■ 操作手順

**1 トランスポーズ／機能ボタンを押します。**

- トランスポーズ／機能インジケーターが点灯します。

**2 [◀]／[▶]カーソルボタンを押してタッチレスポンスの設定画面にします。**

2 Touch

**3 ＋／－ボタンでタッチレスポンスの感度を選択します。**

- “1” では、弱く弾いても大きめの音がでますが、“3” ではかなり強くひかないと大きな音が出ません。
- ＋ボタンと－ボタンを同時に押すと、“2” に設定されます。
- “oFF” を選択すると、鍵盤を弾く強弱にかかわらず、音の大きさが一定となります。

*NOTE*

- タッチレスポンスの動作は、本機の内蔵音源だけでなく MIDI データの送信情報にも反映します。
- ソングメモリー再生や、伴奏、外部からのMIDIノート情報は、タッチレスポンス機能の設定に影響されません。

## チューニング機能を使うには

チューニング機能とは、本機全体の音の高さを微調節する機能です。この機能を利用すると、チューニングが異なる他の楽器とアンサンブルする場合でも、相手の楽器にチューニングを合わせることができます。

### ■ 操作手順

**1 トランスポーズ／機能ボタンを押します。**

- トランスポーズ／機能インジケーターが点灯します。

**2 [◀]／[▶]カーソルボタンを押してチューニングの設定画面にします。**

00 Tune

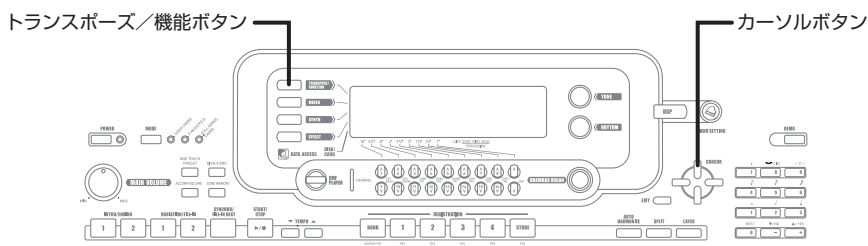
**3 ＋／－ボタンでチューニングの量を調節します。**

例：チューニングを 20 下げる場合。

-20 Tune

- トランスポーズ／機能ボタンを押すと、通常の状態に戻ります。

*NOTE*

- チューニングの設定範囲は－99～＋99で、±約100セント※です。
  ※ 100 セント＝半音
- チューニングの設定は、ソングメモリー機能や自動伴奏の演奏にも反映します。

# その他の設定を変えるには

## 設定項目について

以下の各項目の設定を行うことができます。

| 設定項目メニュー | 設定内容 | 参照ページ |
|---|---|---|
| トランスポーズ（Trans.） | 本機全体の音の高さを半音単位で上下させます。 | 64 ページ |
| オートハーモナイズ（AutoHarm） | オートハーモナイズの種類を設定します。 | 69 ページ |
| タッチレスポンス（Touch） | 鍵盤を弾く強さに対する音の鳴り方を設定します。 | 65 ページ |
| チューニング（Tune） | 本機の全体のチューニング（音の高さ）を微調整します。 | 65 ページ |
| コントラスト（Contrast） | 表示画面の明るさを調整します。 | 69 ページ |
| アサイナブルジャック（Jack） | ペダルに対して割り当てる効果と、効果のかかり方を選択します。 | 69 ページ |
| ミキサーホールド（MixHold） | ミキサーホールドのオン／オフを設定します。 | 69 ページ |
| DSP ホールド（DSP Hold） | DSP ホールドのオン／オフを設定します。 | 69 ページ |
| MIDI | MIDI 関連の設定を行います。 | 69 ページ |
| 削除／初期化（Del/Init） | 本機上の各種のパラメーター設定を一括して工場出荷時の状態に戻したり、本機に記録したデータを消去することができます。 | 69 ページ |

*NOTE*

- 上記の設定内容は、本機の電源が切れた後でも保持されます。詳しくは、14 ページ「設定とメモリー内容について」を参照してください。
- SMF プレーヤーやソングメモリー機能を使用中の場合は、上記の MIDI や削除／初期化設定ができません。

## 設定の操作

**1 トランスポーズ／機能ボタンを押します。**

● トランスポーズ／機能インジケーターが点灯します。

**2 [◀]／[▶]／[▲]／[▼]カーソルボタンを使って、設定を行いたい項目を呼び出します。**

音色選択画面

トランスポーズ/機能ボタン

トランスポーズ/機能ボタン
戻るボタン

[▶]※ [◀]

00 Trans. ⇄ 2 AutoHarm ⇄ 2 Touch ⇄ 00 Tune ⇄ 07 Contrast

SUS Jack ⇄ on MixHold ⇄ oFF DSP Hold

[▼] [▲]

MIDI設定

01 Keybd Ch ⇄ oFF Chord ⇄ on Ac/SqOut ⇄ on Local ⇄ 02 Bend

[▼] [▲]

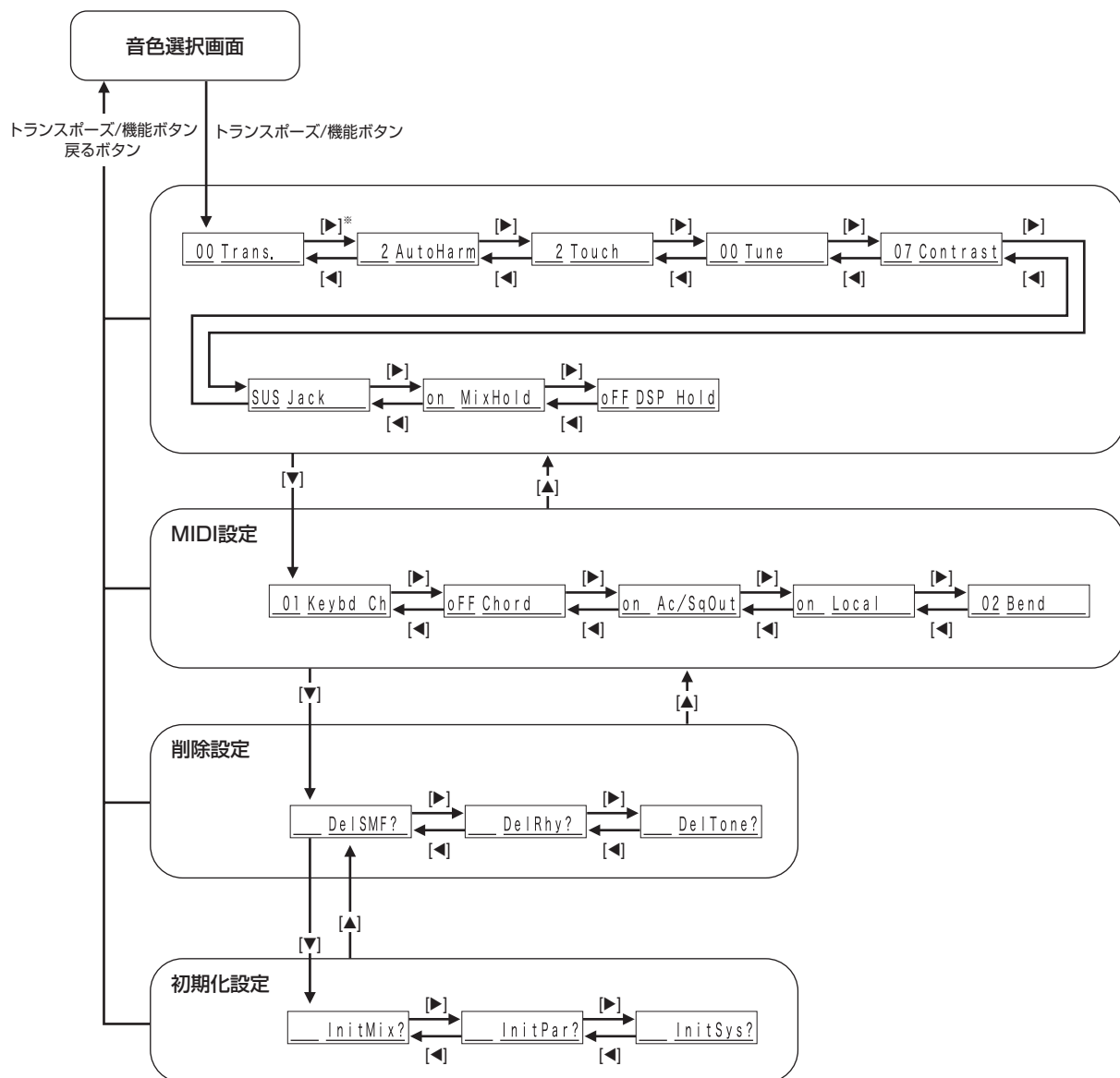
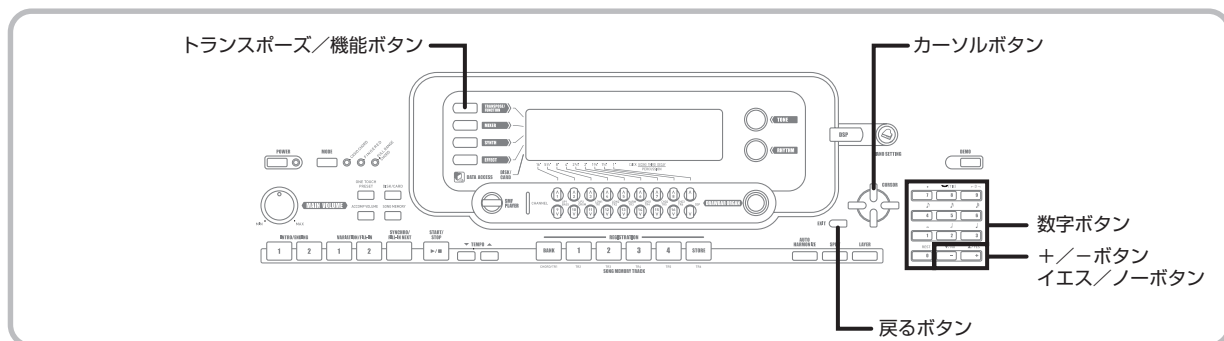
削除設定

DelSMF? ⇄ DelRhy? ⇄ DelTone?

[▼] [▲]

初期化設定

InitMix? ⇄ InitPar? ⇄ InitSys?

※

| | |
|---|---|
| [▲]： [▲]カーソルボタン | [◀]： [◀]カーソルボタン |
| [▼]： [▼]カーソルボタン | [▶]： [▶]カーソルボタン |

**3-1. ＋／－ボタンまたは数字ボタンで設定値を変更します。**

- 設定値は、ボタン操作で変更すると同時に確定します。
- 各設定項目についての解説と、設定値の意味については、次項の「設定メニュー項目詳細」を参照してください。
- 設定後は、トランスポーズ／機能ボタンか戻るボタンを押すと音色選択またはリズム選択の画面に戻ります。

**●設定項目が「削除／初期化」の場合**

**3-2. イエスボタンを押します。**

- 画面上に削除を行うデータのユーザエリア番号とデータ名が表示されます。
- データサイズが KB 単位で表示されます。

**4 ＋／－ボタンまたは数字ボタンで削除したいデータを選びます。**

**5 [▼]カーソルボタンを押します。**

- 削除あるいは初期化を実行してよいかを確認する“Sure?”というメッセージが表示されます。

**6 実行して良い場合は、イエスボタンを押してください。**

- 削除あるいは初期化が実行され、操作４の画面に戻ります。
- 設定後は、トランスポーズ／機能ボタンか戻るボタンを押すと音色選択またはリズム選択の画面に戻ります。

***重要***

- **設定項目「削除／初期化」のシステムリセットを実行するには、約１、２分かかります。画面上に“Pls Wait”（実行中）というメッセージが表示されます。実行中は、一切本機の操作は行わないでください。誤った操作により、本機のメモリーが損傷を受け正常に動作しなくなる恐れがあります。**

## 設定メニューの項目詳細

### ■ オートハーモナイズの種類

| No. | 種類 | 効果 |
| --- | --- | --- |
| 0 | Duet1 | 演奏したメロディ音の下に、クローズな（2～4度程度離れた）1声のハーモニー音を加えます。 |
| 1 | Duet2 | 演奏したメロディ音の下に、オープンな（4～6度以上離れた）1声のハーモニー音を加えます。Duet1よりオープンハーモニーになります。 |
| 2 | Country | カントリーの演奏に適したハーモニーを加えます。 |
| 3 | Octave | オクターブ下のノートを加えます。 |
| 4 | 5th | 5度以上のノートを加えます。 |
| 5 | 3-Way Open | 2声（ユーザー演奏と合わせて3声）のオープンハーモニーを加えます。 |
| 6 | 3-Way Close | 2声（ユーザー演奏と合わせて3声）のクローズハーモニーを加えます。 |
| 7 | Strings | ストリングス演奏に適したハーモニーを加えます。 |
| 8 | Block | ブロックコード音を加えます。 |
| 9 | Big Band | ビッグバンド演奏に適したハーモニーを加えます。 |

### ■ その他の設定

| 設定メニュー | 値域 | 初期値 | 内容 |
| --- | --- | --- | --- |
| コントラスト (Contrast) | 00～15 | 07 | 画面の明るさを調節します。 |
| アサイナブルジャック (JACK) | SUS | SUS | ペダルをサスティンペダルの効果に設定します。 |
| | SoS | — | ペダルをソステヌートペダルの効果に設定します。 |
| | SFt | — | ペダルをソフトペダルの効果に設定します。 |
| | rhy | — | ペダルをスタート／ストップボタンの機能に設定します。 |
| ミキサーホールド (MixHold) | on/oFF | oFF | ミキサーホールドがオンに設定されている場合は、伴奏データによる伴奏パート（パート6～パート10）に対するパラメーターの変更を行わないようにします。 |
| DSPホールド (DSP Hold) | on/oFF | oFF | on ：音色を変更しても、現在のDSPライン設定を保持します。<br>oFF：音色を変更すると、変更後の音色のDSPライン設定に切り替わります。 |

### ■ MIDI設定

| 設定メニュー | 値域 | 初期値 | 内容 |
| --- | --- | --- | --- |
| キーボードチャンネル (Keybd Ch) | 01～16 | 01 | メイン音色演奏時の送信チャンネルを設定します。 |
| MIDIイン コードジャッジ (Chord) | on/oFF | oFF | 外部機器から伴奏鍵域のMIDIノートオンメッセージを受信したとき、自動伴奏のコード判定を行うか、行わないかを設定します。 |
| アカンプ／ソング MIDIアウト (Ac/SgOut) | on/oFF | oFF | 本機の自動伴奏やソングメモリーによる演奏をMIDIメッセージとして送信するか、しないかを設定します。 |
| ローカルコントロール設定 (Local) | on/oFF | on | 本機の演奏によって本機の各パートが発音するか、しないかを設定します。 |
| ピッチベンドレンジ (Bend) | 00～24 | 02 | ピッチベンドホイールによる音程の最大変化幅を00（変化無し）～24（24半音）の範囲で設定します。 |

### ■ 削除／初期化設定

| 設定メニュー | 値域 | 初期値 | 内容 |
| --- | --- | --- | --- |
| SMFデリート | — | — | SMFデータを選んで削除します。 |
| ユーザーリズムデリート | — | — | ユーザーリズムデータを選んで削除します。 |
| ユーザー音色デリート | — | — | ユーザー音色データを選んで削除します。 |
| ミキサーリセット (InitMix?) | — | — | ミキサー機能や外部シーケンサーからの入力で設定されたパラメーターを初期化します。 |
| パラメーターリセット (InitPar?) | — | — | 本機全体のパラメーターを初期化します。（LCDコントラストの設定は、保持されます） |
| システムリセット (InitSys?) | — | — | 本機全体のパラメーターとレジストレーションのデータを初期化し、ユーザーエリアに保存してあるデータを全て消去します。 |

# SMF プレーヤーを使うには

SMF（スタンダードMIDIファイル）とは、異なるソフトやシーケンサーの間でMIDIデータをやり取りするために作られたファイル形式です。SMFには、フォーマット0、1、2の3種類がありますが、本機で対応しているのは、主流のフォーマット0です。

本機は、内部記憶メディアとしてフラッシュメモリーを搭載しており、付属のCD-ROMに収録されているSMFや、ダウンロードしたSMF形式の楽曲データを保存できます。フラッシュメモリー内に保存したデータは、SMFプレーヤー機能を使って、再生することができます。また、SDメモリーカードやフロッピーディスクの外部記憶メディアに保存したSMFやそこから本体のユーザーエリアに呼び出ししたファイルもこの機能で再生することができます（77ページの「データの保存について」参照）。

なお、各メディアに保存できる最大曲数は、以下の通りです。

フラッシュメモリー※1：最大200曲※2
SDメモリーカード：最大255曲※2
フロッピーディスク：最大112曲（2DD）※2、最大224曲（2HD）※2

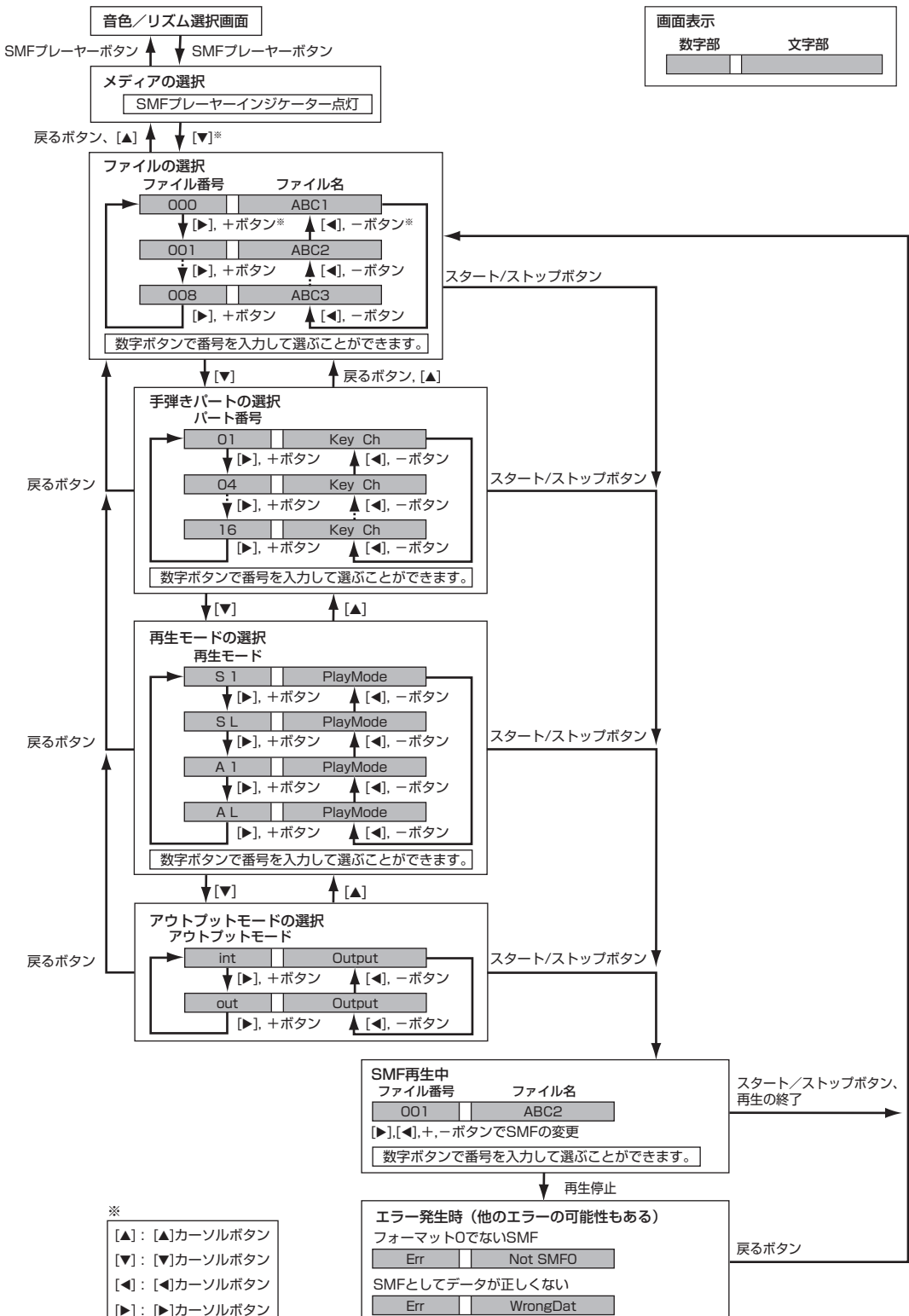
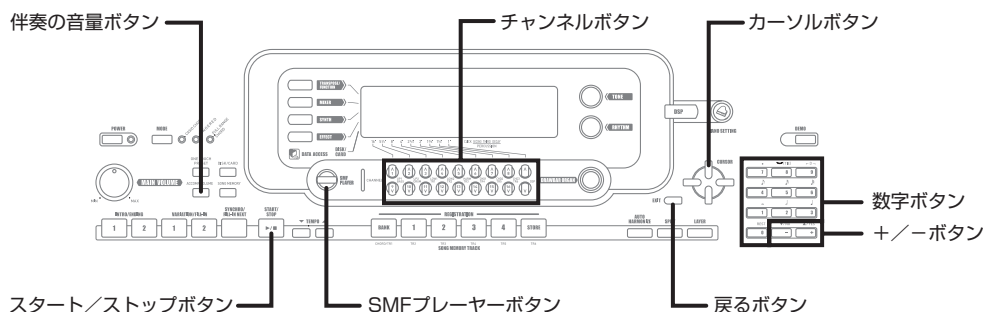
※1 工場出荷時は、サンプルのSMFが3曲あらかじめ保存されています。

| | |
|---|---|
| 001 | SERENDIPITY WALTZ |
| 002 | THE ENTERTAINER |
| 003 | JESUS BLEIBET MEINE FREUDE |

※2 1曲あたりのデータの容量が大きいと、保存できる最大曲数分を保存できない場合があります。

***重要***

- **フラッシュメモリー、SDメモリーカード、フロッピーディスクに保存した内容の障害については、当社では一切その責任を負いませんので、あらかじめご了承ください。**

*SMF プレーヤー操作の流れ*

# *SMF を再生するには*

まず、操作1でフラッシュメモリー、SDメモリーカード、フロッピーディスクの中から、再生したいファイルが保存されているメディアを選択してから、操作２へ進んでください。

***準備***

- SDメモリーカードを使う場合：再生したいファイルが保存されているSD メモリーカードを用意し、本機のSD メモリーカードスロットにしっかり装着します。
- フロッピーディスクを使う場合：再生したいファイルが保存されているフロッピーディスクを用意し、本機のフロッピーディスクドライブに挿入します。

***重要***

- **本機がSDメモリーカードとデータをやり取りしているとき（保存、読み出し、削除中）は、SD メモリーカードを取り出したり、電源を切ったりしないでください。SDメモリーカード上のデータが壊れたり、SDメモリーカードスロットが故障したりする場合があります。**
- **フロッピーディスクを取り出す際は、フロッピーディスクドライブのランプ（アクセスランプ）が消灯していることを確認してください。点灯／点滅中にフロッピーディスクを取り出すと、データが破壊されるおそれがあります。**

## ■ 操作手順

■メディアがフラッシュメモリーの場合

**1-1 SMF プレーヤーボタンを押して、画面上の文字表示部に“Internal”を表示させせます。**

- 画面上にSMF プレーヤーインジケーターが点灯します。

```
Internal
```

- SMF プレーヤーボタンを押した後、[◀]／[▶]カーソルボタンを押して外部記憶メディアを選ぶこともできます。

■メディアが SD メモリーカードの場合

**1-2 SMF プレーヤーボタンを押して、画面上の文字表示部に“Card”を表示させせます。**

- 画面上にSMF プレーヤーインジケーターが点灯します。
- SMF プレーヤーボタンを押した後、[◀]／[▶]カーソルボタンを押して外部記憶メディアを選ぶこともできます。

■メディアがフロッピーディスクの場合

**1-3 SMF プレーヤーボタンを押して、画面上の文字表示部に“Disk”を表示させせます。**

- 画面上にSMF プレーヤーインジケーターが点灯します。
- SMF プレーヤーボタンを押した後、[◀]／[▶]カーソルボタンを押して外部記憶メディアを選ぶこともできます。

**2 [▼]カーソルボタンを押して、ファイル選択画面に移ります。**

- SMFファイルは、末尾に拡張子“MID”が付いています。操作対象のメディア内にSMF ファイルが存在しない場合、画面上にエラーメッセージが表示されます。

**3 数字ボタンで、再生したいファイルの番号を数字（3 桁）で入力します。**

- 画面上の文字表示部分にファイル名が表示されます。数字表示部には、ファイルの番号が表示されます。テンポ／小節表示部分にファイルサイズ（KB 単位）が表示されます。
- [◀]／[▶]カーソルボタンや＋／－ボタンで、ファイルを選ぶこともできます。

**4 スタート／ストップボタンを押します。**

- 選んだファイルが再生されます。
- テンポボタンでテンポを30～255の範囲で調整できます。
- ファイルの再生中、停止中に関わらず、1 ～ 16 チャンネルパートのオン／オフをチャンネルボタンで切り替えできます。詳細は、38ページの「チャンネルごとのオン／オフを設定するには」を参照してください。

**5 再生を止めるには、再びスタート／ストップボタンを押します。**

■再生する SMF の音量を調節するには

再生する SMF データの全体の音量を調節できます。音量の調節は、再生中でも停止中でも可能です。

1 伴奏の音量ボタンを押します。
- 画面の文字表示部に“SMF Vol.”が表示され、数字表示部に音量が表示されます。

2 ＋／－ボタンまたは数字ボタンで音量を調節します。
- 音量の範囲は、最小“000”～最大“127”です。
- ＋／－ボタンを同時に押したときは、“100”になります。
- 鍵盤の音量は変わりません。

## *各種設定をするには*

1 再生が停止している状態で、再生したいファイルを選びます。

2 [▼]カーソルボタンを押して、鍵盤で演奏したいパート（手弾きパート）の選択画面に移ります。
- [◀]／[▶]カーソルボタンや＋／－ボタン、数字ボタンで、手弾きパートを選択します。
- 手弾きパートは、1 ～ 16 のパートから選べます。鍵盤で演奏したいパートを選びましょう。この設定で、再生データに合わせて鍵盤演奏を楽しめます。
- 次に、本体画面下にあるチャンネルボタンで上記で選んだ手弾きパートと同じチャンネルパートをオフにします。38ページの「チャンネルごとのオン／オフを設定するには」を参照してください。この設定にすると、再生データは鳴らなくなり、自分だけの演奏が楽しめます。

*NOTE*
- SMFプレーヤーモードに移ると、ミキサー機能で設定したチャンネルのパートは、すべてオンの状態に初期化されます。

3 [▼]カーソルボタンを押して、再生モードの選択画面に移ります。[◀]／[▶]カーソルボタンまたは＋／－ボタンで、再生モードを選択します。

再生モードは、以下の 4 モードから選ぶことができます。

S1 ：1 曲 1 回再生
SL ：1 曲繰り返し再生
A1 ：全曲再生
AL ：全曲繰り返し再生

4 [▼]カーソルボタンを押して、アウトプットモードの選択画面に移ります。
- [◀]／[▶]カーソルボタンまたは＋／－ボタンで、アウトプットモードを選択します。
- 再生データの出力先を以下の 2 種類から選べます。

int ：楽器本体内蔵のスピーカー
out ：USB 端子

*NOTE*
- SMFプレーヤー使用中は、レイヤー、スプリット、オートハーモナイズの機能は自動的に解除されます。

■エラー表示について

本機の SMF プレーヤー機能を使用中、以下 2 つのエラー表示が出る場合があります。

| 表示 | 原因 | 解決方法 |
| --- | --- | --- |
| **Err Not SMF0** | フォーマット0でないSMFを読み込もうとした。 | フォーマット 0 の SMF をお使いください。 |
| **Err WrongDat** | SMF データとして正しくない。または、データが壊れている。 | 他のデータをお使いください。 |

# パソコンとの接続について

本機のUSB端子を使えば、パソコンと簡単に接続できます。付属のCD-ROM内のUSB MIDIドライバをUSB端子を備えたパソコンにインストールし、本機のUSB端子と接続すれば、市販のパソコン用MIDIソフトウェアによるパソコンと電子楽器のMIDI情報の送受信が行えます。また、カシオのホームページ（CASIO MUSIC SITE）からダウンロードしたデータを本機に送信したり、本機のデータをパソコンに保存することができます。

## USB MIDIドライバをインストールするには

1. **USB端子を備えたパソコンに、USB MIDIドライバをインストールしておきます。**
   - USB MIDIドライバのインストール方法については、付属のCD-ROMの中にある「CASIO USB MIDIドライバマニュアル（USBmanual.pdf）」を参照してください。

*NOTE*

- USB MIDIドライバをインストールする前に、付属のCD-ROMの中にあるUSBreadme.txtを必ずお読みください。

- Adobe ReaderもしくはAcrobat Readerを用いて、CASIO USB MIDIドライバマニュアル※1を参照します。

※1「CASIO USB MIDIドライバマニュアル（USBmanual.pdf）」を参照するためには、ご使用のパソコンにAdobe ReaderもしくはAcrobat Readerが事前にインストールされている必要があります。いずれもインストールされていない場合は、以下の手順にしたがってインストールしてください。

### Adobe Reader（Acrobat Reader※2）のインストール方法

- 付属のCD-ROMを、お使いのパソコンのCD-ROMドライブに入れてください。
- CD-ROMの中のAdobeフォルダの中の「ar601jpn.exe」（「ar505jpn.exe」※2）をダブルクリックし、表示される説明にしたがってインストールします。

※2 Adobe Readerは、Windows 98にはインストールできません。Windows 98をご使用の方は、「ar505jpn.exe」をダブルクリックしてAcrobat Readerをインストールしてください。

### 動作環境

### ドライバ対応OS

Windows® XP、Windows® 2000、Windows® Me、Windows® 98SE、Windows® 98に対応します。

### ドライバ動作環境

ドライバは、以下の環境で動作します。

**●共通条件**

- IBM ATおよびその互換機
- USBポートを装備し、Windows上で正常に動作していること
- CD-ROMドライブを装備(インストール時に使用)
- ハードディスクの残り容量2MB以上（Adobe Reader分は含まず）

**●Windows XPでの条件**

- Pentium 300MHz以上
- メモリ128MB以上

**●Windows 2000での条件**

- Pentium 166MHz以上
- メモリ64MB以上

**●Windows Me, Windows 98SE, Windows 98での条件**

- Pentium 166MHz以上
- メモリ32MB以上

### マイクロソフトの署名について

**●Windows XP**

- Windows XPに、アカウントの種類が「コンピュータの管理者」であるアカウントでログオンします（「コンピュータの管理者」については、Windows XPの説明書をご参照ください）。
- メニュー[スタート]→[コントロールパネル]（ここで[システム]が見えない場合は、[クラシック表示に切り替える]をクリックして表示させます)→[システム]→[ハードウエア]→[ドライバの署名]を開いて、「無視」を選択し、[OK]をクリックします。

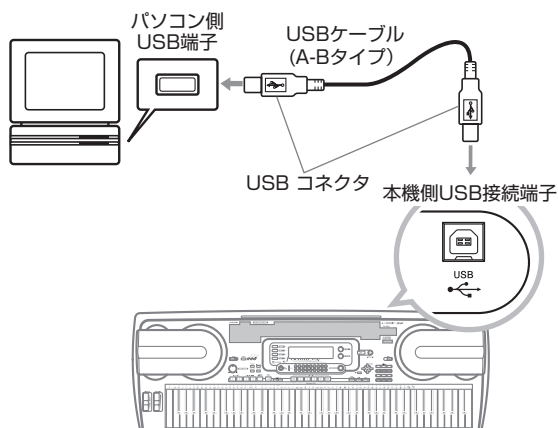
**●Windows 2000**

- Windows 2000にAdministratorsグループに属するアカウント（例えば、Administrator）でログオンします（Administratorについては、Windows 2000の説明書をご参照ください）。
- メニュー[スタート]→[設定]→[コントロールパネル]→[システム]→[ハードウエア]→[ドライバの署名]を開き、「無視」を選択して、[OK]をクリックします。

## USB端子での接続

USB端子を備えたパソコンと本機のUSB接続端子を接続することで、簡単にパソコンと本機の間でデータをやりとりできます。接続には、市販のUSBケーブルが必要です。

### 接続方法

1 市販のUSBケーブル(A-Bタイプ) を使って、本機とパソコンを接続します。

**重要**

データアクセスランプについて

- 本機とパソコンをUSBケーブルでつないで、データの送受信中は、データアクセスランプが点滅します。データアクセスランプが点滅しているときは、USB ケーブルを抜かないでください。

# GM について

本機の音源部はGMに対応していますので、市販のGM対応データやパソコン通信などで流通しているＧＭ 対応データを、パソコンなどの外部機器と接続して再生することができます。

GM音色NO.000～127が本機のどの音色にあるかは、別紙 Appendix の Ⓐ を参照してください。

# MIDI 関連の設定について

前項目の「その他の設定を変えるには」(66ページ)で、以下のMIDI 関連設定を行うことができます。設定の項目や操作については、67～69ページをご参照ください。

**● MIDI インコードジャッジ**

USB 端子を通じて外部から送られる音符情報を使って、本機のコードを指定したい場合に使用します。パソコンなどの外部機器から、自動伴奏のコード進行をコントロールしたいときに便利です。

- オン（on）の場合
  モードボタンでコードの指定方法が選ばれているとき、USB 端子から入力されたノート情報でコードが指定できます。コード指定には、キーボードチャンネルで指定されたチャンネルが利用されます。
- オフ（oFF）の場合
  MIDI インコードジャッジ機能が解除されます。

**●アカンプ／ソング MIDI アウト**

自動伴奏やソングメモリーの内容を外部の音源で鳴らしたいときにこの機能をオンにします。

- オン（on）の場合
  自動伴奏やソングメモリーを鳴らしたとき、そのＭＩＤＩメッセージをUSB 端子から送信します。
- オフ（oFF）の場合
  自動伴奏やソングメモリーを鳴らしたとき、そのＭＩＤＩメッセージはUSB 端子から送信されません。

**NOTE**

- MIDI インプリメンテーションの詳細は、http://www.casio.co.jp/emi/ を参照してください。

# インターネット・データ・エクスパンション・システムについて

本機では、付属のCD-ROM内のアプリケーションソフトを使用することにより、カシオ ミュージック サイトからダウンロードした以下のデータをパソコンから本機に送信したり、本機のデータをパソコンに保存することができます。

- SMF
- リズムパターン
- レジストレーション
- ソングメモリー機能で作成したユーザーソング
- 波形付きドラム音色
- ドローバーオルガン音色
- 音色
- 波形付き音色
- DSP
- パッケージファイル
- 全てのユーザーデータ

CASIO MUSIC SITE（カシオ ミュージック サイト）

http://music.casio.co.jp/

## ミュージック データ マネージメント ソフトについて

パソコン側のアプリケーションソフトを起動し、カシオ ミュージック サイトからダウンロードしたデータを本機に送信したり、本機のデータをパソコンに保存することができます。
また、下記の3つのアプリケーションソフトを起動することができます。

■ Wave Converter
パソコン上の「.wav」拡張子が付いたwav型式の音声データをもとにして本機のTone With Wave(波形付き音色)を作成することができます。

■ Rhythm Converter
パソコン上のSMF 型式の演奏データをもとにして本機のRhythm(リズムパターン)を作成することができます。

■ Parameter Editor
本機上で行う各パラメーターのエディット操作をパソコン上から遠隔操作的に行なうことができます。

### インストール方法

- インストールの前に必ず、CD-ROMの中の“Japanese”フォルダのreadme.txtをお読み下さい。

1 **本アプリケーションソフトのインストールはCD-ROMの中の「ides40.exe」をダブルクリックし、表示される説明にしたがってインストールを行ってください。**

※アプリケーションソフトの詳細マニュアルに関してはCD-ROMの中の“Japanese”フォルダの中にあるマニュアルのHTMLファイル(index.html)を以下のブラウザでお読みください。

Internet Explorer 4以降
Netscape Navigator 4.04以降

### 動作するOS（システムソフトウエア）

ミュージック データ マネージメント ソフトは、下記のOSで動作します。

Windows 98SE
Windows Me
Windows 2000
Windows XP

*重要*

- **本ソフトウエアは、上記の条件の標準的機種、設定にて動作確認しておりますが、一部の機種およびお客様のソフトウエアやハードウエアの環境により、正常に動作しない場合がございます。予めご了承ください。**
- **本ソフトウエアはMacintoshでは動作いたしません。**

## データのダウンロードについて

データのダウンロードに関してはカシオ ミュージック サイトをご覧ください。
そちらから、「インターネット・データ・エクスパンション・システム」対応データをダウンロードできるサービスを選択してください。

- カシオ ミュージック サイトでは、地域(または国)によりご利用できるサービスが異りますので予めご了承ください。

## 付属のCD-ROM内のデータについて

付属のCD-ROMの“DATAforWK”フォルダの中には、データ種類別のフォルダがあり、その中に各種データが格納されています。データの詳細に関しては、各フォルダ内の“list.txt”をお読みください。

### 本機を工場出荷時の状態に戻すには

付属のCD-ROMの“DATAforWK”フォルダの中に、本機の工場出荷時のデータ(“alldata.ckf”)があります。このデータを本機に転送することで、本機のフラッシュメモリーや全ての設定の内容を工場出荷時の状態に戻すことができます。

- データ転送方法に関してはアプリケーションソフトのマニュアルをご参照ください。

# データの保存について

本機では、本体内蔵のフラッシュメモリーの他に、SDメモリーカードやフロッピーディスクという外部記憶メディアを使って、作成したデータやパソコンから転送したデータを保存できます。外部記憶メディアへ保存できるファイルは、以下の通りです。各ファイルの保存先となるユーザーエリアは、あらかじめ設定されています（表「パッケージファイルとして保存されるファイルの種類」参照）。
なお、外部記憶メディアへ保存したりユーザーエリアに呼び出ししたSMFは、SMFプレーヤーボタンを使って再生できます（72ページ「SMFを再生するには」参照）。

＜保存できるファイルの種類＞

| 種類 | 画面表示 | 保存内容 | ユーザーエリア番号 | ユーザーメモリ数 | 拡張子 |
|---|---|---|---|---|---|
| SMF | Smf | 1曲 | 000～199 | 200 | MID |
| リズムパターン | Pattern | 1パターン | 166～181 | 16 | Z00 |
| レジストレーション | Regist | 1バンク | 1～8 | 8 | Z01 |
| ソングメモリー機能で作成したユーザーソング | Song | 1曲 | 0～4 | 5 | Z02 |
| 波形付きドラム音色 | Dr wave | 1セット | 900～903 | 4 | Z03 |
| ドローバーオルガン音色 | Drawbar | 1音色 | 100～199 | 100 | Z04 |
| 音色 | Tone | 1音色 | 700～799 | 100 | Z05 |
| 波形付き音色 | Tn wave | 1音色 | 800～819 | 20 | Z06 |
| DSP | Dsp | 1種類 | 100～199 | 100 | Z07 |
| パッケージファイル※1 | Package | 1パック | ― | 1 | Z08 |
| 全てのユーザーデータ※2 | All Data | 1セット | ― | 1 | Z09 |

※1：パッケージファイルとは
ドローバーオルガンや波形付き音色、DSPなど、独自の設定で作成したSMF、リズムパターンやレジストレーションをまとめて保存する場合に便利なファイルです。音色、DSP設定、SMFなどの個別のデータをまとめて1つのファイルとして取り扱うことができます。そうすれば、1回の操作で演奏に必要なさまざまな設定を本体へ呼び出し（ロード）できます。本体上では、下表「パッケージファイルとして保存されるファイルの種類」中のユーザーエリアに保存されているデータを1つのパッケージファイルとして保存することができます。

※2：上の表のSMF～パッケージファイルまでの全てのユーザーデータをまとめて1つのファイルとして取り扱うことができます（サイズが大きいため、フロッピーディスクでは保存できません）。

＜パッケージファイルとして保存されるファイルの種類＞

| ファイルの種類 | 保存されているユーザーエリア |
|---|---|
| SMF | 190～199（10曲分） |
| リズムパターン | 174～181（8リズム分） |
| レジストレーション | 7～8（2バンク分） |
| 波形付きドラム音色 | 903（1セット分） |
| ドローバーオルガン音色 | 190～199（10音色分） |
| 音色 | 790～799（10音色分） |
| 波形付き音色 | 810～819（10音色分） |
| DSP | 190～199（10エフェクト分） |

***重要***

- **楽器本体には1つのパッケージデータしか持てませんので、新しくパッケージファイルを呼び出しすると、上記のユーザーエリアに保存されているデータはすべて自動的に上書きされます。**
- **SDメモリーカードやフロッピーディスクによってパッケージファイルやオールデータ（All Data）の読み込みや書き込みを行う際には、以下のように画面のレベルメーター表示部分に進行状況が表示されます。**

**[開始時]**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

**[終了時]**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

# SDメモリーカードを使うには

本機には、SDメモリーカードスロットが装備されており、本機に保存してあるダウンロード曲やソングメモリーなどのデータを市販のSDメモリーカードに保存することができます。本機の内蔵フラッシュメモリーとSDメモリーカードを併用することで、より多くのデータを保存することができます。

●対応可能なSDメモリーカード：
1GBまで。これ以上の容量のSDメモリーカードは、使用できません。

**重要**

- メモリーカードは必ずSDメモリーカードを使用してください。他のメモリーカードをお使いの場合は動作保証できません。

## SDメモリーカードとSDメモリーカードスロットの取り扱い上の注意

**重要**

●SDメモリーカードの取り扱い時は、SDメモリーカードに付属の取扱説明書の注意事項をお守りください。

●SDメモリーカードには、書き込み禁止スイッチがあります。誤って消去する不安があるときは使用してください。

●以下のような場所での保管、使用は避けてください。SDメモリーカード上のデータが壊れる場合があります。
- 高温多湿、腐食性のある場所
- 強い静電気、電気的ノイズの発生しやすい場所

●SDメモリーカードの抜き差し時、接触面に直接触れないでください。

●本機がSDメモリーカードとデータをやり取りしているときは、SDメモリーカードを取り出したり、電源を切ったりしないでください。SDメモリーカード上のデータが壊れたり、SDメモリーカードスロットが故障したりする場合があります。

●SDメモリーカードスロットには、指定のSDメモリーカード以外は決して入れないでください。故障の原因となります。

●静電気を帯びたSDメモリーカードを本機のSDメモリーカードスロットに入れると、本機が誤作動する場合があります。このような場合は、一度本機の電源を切ってから、再び電源を入れ直してください。

●長時間使用した後、取り出したSDメモリーカードが温かくなっている場合がありますが、故障ではありません。

●SDメモリーカードには寿命があります。長時間使用するうちに保存や読み出し、削除ができなくなります。その場合は、新しいSDメモリーカードをお買い求めください。

＊SDメモリーカードに保存した内容の消失、障害については、当社では一切その責任を負いませんので、あらかじめご了承ください。

## 本機でSDメモリーカードを使う際には

本機でSDメモリーカードを使う際には、まず最初に必ず本機でフォーマットをしてください。フォーマットの方法については、87ページの「メディアのフォーマット」を参照してください。

**重要**

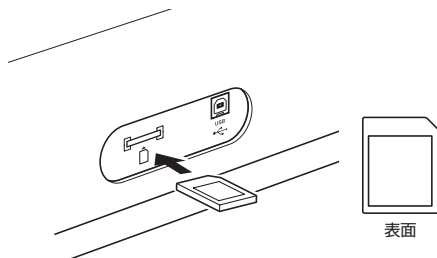
- 本機で対応できるSDメモリーカードのフォーマットは、FAT16のみです。FAT32でフォーマットされたSDメモリーカードは、本機での読み書きやフォーマットができません。あらかじめパソコン上でSDメモリーカードをFAT16にフォーマットしてからご使用ください。

## SDメモリーカードを入れる／取り出す

**重要**

- SDメモリーカードには、表裏、前後の方向があります。無理に入れようとすると破損の恐れがあります。
- 本機がSDメモリーカードとデータをやり取りしているとき（保存、読み出し、削除中）は、SDメモリーカードを取り出したり、電源を切ったりしないでください。SDメモリーカード上のデータが壊れたり、SDメモリーカードスロットが故障したりする場合があります。

### ■ SDメモリーカードの入れ方

1. SDメモリーカードの表面を上にして、SDメモリーカードスロットへカチッと音がして止まるまで押し込みます。

## ■ SDメモリーカードの取り出し方

1. **取り出すときは、SDメモリーカードをさらに押し込みます。**
   - ロックが外れてSDメモリーカードが少し押し出されます。

2. **出てきた部分をつまんで引き抜きます。**
   - あらかじめ、本機がSDメモリーカードにアクセス中※でないことを確認した上で、SDメモリーカードを引き抜いてください。
     ※ SMFプレーヤーモード中（画面上のSMFプレーヤーインジケーターが点灯中）で、メディアとしてSDメモリーカードを選択している時、または、保存機能使用中（インジケータが点灯中）でメディアとしてSDメモリーカードを選択している時

# フロッピーディスクドライブを使うには

本機はフロッピーディスクを扱うための、フロッピーディスクドライブを装備しています。本機のフロッピーディスクドライブを使うと、以下のことができます。

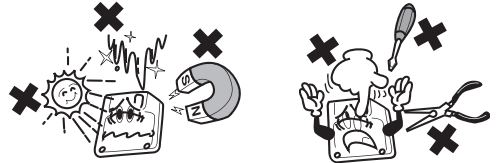
- 本機のソングメモリー機能やシンセ機能などで作成したさまざまなデータを、フロッピーディスクに書き込んで、保存することができます。また、書き込んだデータをフロッピーディスクから呼び出すことができます。
- パソコン上で作成・保存したフロッピーディスク上のSMF（スタンダードMIDIファイル）形式のファイルを、そのまま本機で再生することができます。

## フロッピーディスクとディスクドライブの取り扱い上の注意

***重要***

**●フロッピーディスクの取り扱い時は、フロッピーディスクに付属の取扱説明書の注意事項をお守りください。**

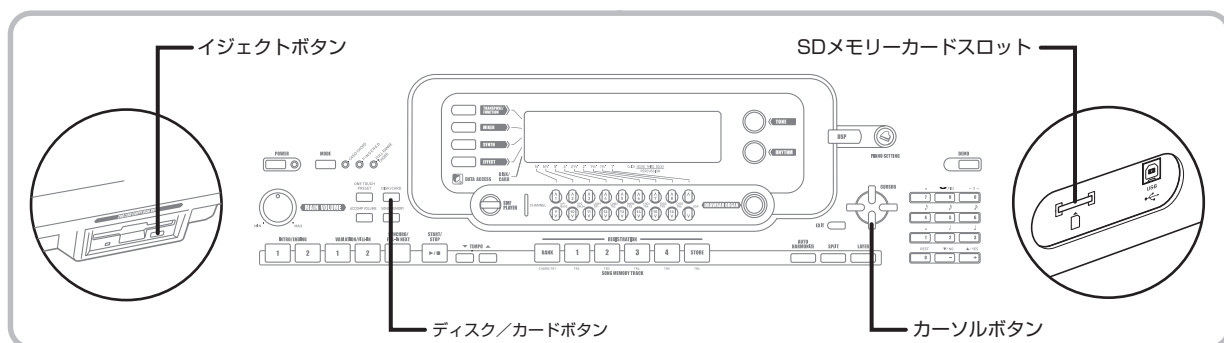
**●以下のような場所での保管・使用は避けてください。フロッピーディスク上のデータが壊れる場合があります。**
- **テレビ、ステレオの上など磁気のある場所（磁石は絶対に近づけないでください）。**
- **直射日光の当たる場所、湿気の多い場所、極端な温度の場所。**

**●以下のような取り扱いは避けてください。フロッピーディスク上のデータが壊れる場合があります。**
- **分解しないでください。**
- **シャッターを開けたり、直接ディスク面を触らないでください。**
- **折り曲げたり、力を加えないでください。**
- **ラベルは、正しい位置からはみ出したり、重ねて貼ったりしないでください。**

**●アクセスランプが点灯しているときは、フロッピーディスクを取り出さないでください。また、フロッピーディスクがセットされたまま電源を切らないでください。フロッピーディスク上のデータが壊れたり、ディスクドライブが故障したりする場合があります。**

**●ディスクドライブには、フロッピーディスク以外は決して入れないでください。故障の原因となります。**

**●ディスクドライブには磁気ヘッドが使用されています。磁気ヘッドが汚れると、フロッピーディスクとの間でデータの読み書きができなくなったり、フロッピーディスクに書き込むときにデータが壊れたりします。市販のクリーニングディスクを使って定期的に磁気ヘッドの汚れを落としてください。**

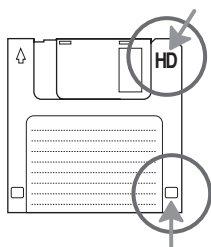
**●本機で作成されたデータのファイル名やファイルの内容を、パソコンや他の電子楽器等で変更しないでください。本機で読み込めなくなったり、本機の動作に支障が出る場合があります。**

＊フロッピーディスクに保存した内容の障害については、当社では一切その責任を負いませんので、あらかじめご了承ください。

## フロッピーディスクについて

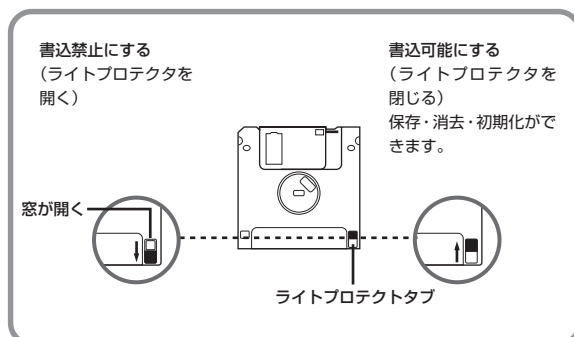
### ■ 本機で使用できるフロッピーディスクの種類

本機で使用することができるフロッピーディスクは、3.5インチサイズの2HD（1.44Mバイトフォーマット）、および2DD（720Kバイトフォーマット）の2種類です。これ以外のサイズ、容量のフロッピーディスクを使用することはできません。

*ディスクの見分け方*

2HD ..... ディスクのシャッター部を上にしたときに、ディスクの右下端に穴があります。また、通常ディスクの右上部分に「HD」の表記があります。
2DD ..... ディスクの右下端に穴がありません。

### ■ フロッピーディスクの内容を保護するには

*重要*

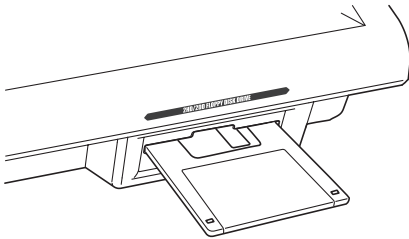
- フロッピーディスクに書き込んだデータを誤って変更／削除してしまわないようにするしくみが、フロッピーディスク自体に備わっています。ライトプロテクト（書き込み禁止）です。

- ライトプロテクトタブを、上の図のように穴の開く方向にずらすと、フロッピーディスクからのデータの読み込みはできますが、データの書き込みや削除、フォーマットができなくなります。重要なデータが入っているフロッピーディスクは、このように書き込み禁止状態にしておくと良いでしょう。

- 付属のフロッピーディスクは、サンプルデータが入っているので、消去や初期化ができないように書込禁止にしてあります。誤って消去しないように、取り扱いには注意をしてください。

## フロッピーディスクを入れる／取り出す

フロッピーディスクの取り扱いに不慣れな方は、付属のフロッピーディスクを使って、以下の操作をお試しください。

### ■ フロッピーディスクの入れ方

**1** **付属のフロッピーディスクを、ラベルの貼ってある面を上にして、ラベル側が手前になるように持ちます。**

**2** **フロッピーディスクを、フロッピーディスクドライブに「カチッ」と音がするまでしっかりと差し込みます。**

### ■ フロッピーディスクの取り出し方

*重要*

- **フロッピーディスクを取り出す際は、フロッピーディスクドライブのランプ（アクセスランプ）が消灯していることを確認してください。点灯／点滅中にフロッピーディスクを取り出すと、データが破壊されるおそれがあります。**

**1** **イジェクトボタンを押します。**
- フロッピーディスクが途中まで飛び出します。

**2** **フロッピーディスクを、フロッピーディスクドライブから引き出します。**

# 外部記憶メディアの基本的な操作

ここでは、各外部記憶メディア※を使う際の共通の操作手順を説明します。

※ SDメモリーカードまたはフロッピーディスク

*NOTE*

- 外部記憶メディアを使用しているときは、レイヤー、スプリット、オートハーモナイズの各機能は自動的に解除されます。音色やリズム選択、リズム再生はできません。

## SDメモリーカードを使った基本操作

**1** **SDメモリーカードを本機のSDメモリーカードスロットに挿入します。**

**2** **ディスク／カードボタンを2回押します。**
- 画面上にボタン対応するインジケーターが点灯し、文字表示部分に“Card”と表示されます。

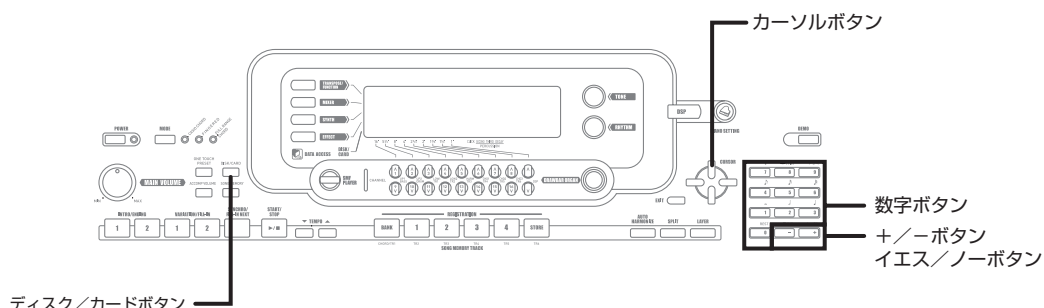
*NOTE*

- ディスク／カードボタンを1回押した後、[◀]／[▶]カーソルボタンを押して外部記憶メディアを選ぶこともできます。

**3** **[▼]カーソルボタンを押して、操作メニューを選ぶ画面に移ります。**

**4** **[◀]／[▶]カーソルボタンを使って、以下の5つから使用したい操作メニューを選択します。**

(1) ファイルの呼び出しを行います。83ページを参照してください。
(2) ファイルの保存を行います。次項を参照してください。
(3) ファイル名の変更を行います。85ページを参照してください。
(4) ファイルの削除を行います。86ページを参照してください。
(5) メディアのフォーマットを行います。87ページを参照してください。

**5** **[▼]カーソルボタンを押して、各メニューの次の操作画面に移ります。**

## フロッピーディスクを使った基本操作

**1 フロッピーディスクを本機のフロッピーディスクドライブに挿入します。**

**2 ディスク／SDメモリーカードボタンを1回押します。**

- 画面上にボタンに対応するインジケーターが点灯し、文字表示部分に"Disk"と表示されます。
- 操作3.以降の操作は、前項の「SDメモリーカードを使った基本操作」と同じです。操作4.の操作メニューを選ぶ画面では、数字表示部に"Crd"の代わりに"Fd"が表示され、メディアがフロッピーディスクであることを示します。

# ファイルの保存について

本機のソングメモリー機能やシンセ機能などで作成したさまざまなデータを外部記憶メディアに書き込んで、保存することができます。保存できるデータについては、77ページの<保存できるファイルの種類>を参照してください。

### 準備

- SDメモリーカードを使う場合：本機でフォーマット済みのSDメモリーカードを用意し、本機のSDメモリーカードスロットにしっかり装着します。このときSDメモリーカードの書き込み禁止スイッチを解除して、書き込み可能な状態にしておいてください。
- フロッピーディスクを使う場合：フォーマット済みのフロッピーディスクを用意し、本機のフロッピーディスクドライブに挿入します。このときフロッピーディスクのライトプロテクトタブを閉じて、書き込み可能な状態にしておいてください。

### NOTE

- ＳＤ メモリーカードやフロッピーディスクと本体とでデータをやり取りする場合、完了まで数分から数十分かかることがあります（時間はデータの種類や容量、ご使用になるメディアの性能によって異なります）。データをやり取りしている間は、画面上に"Pls Wait"（実行中）というメッセージが表示されます。

### 重要

- **ＳＤ メモリーカードやフロッピーディスクによるデータの保存や呼出中は、一切本機の操作は行わないでください。誤った操作により、本機のフラッシュメモリー、SDメモリーカード、フロッピーディスクの記憶内容が消えたり、損傷を受け呼び出せなくなる恐れがあります。**

## ファイルを保存するには

**1 使用する外部記憶メディアを選びます。**

- **SDメモリーカードを使う場合：ディスク／カードボタンを2回押します。**
  - 画面上にボタン対応するインジケーターが点灯し、文字表示部分に"Card"と表示されます。
- **フロッピーディスクを使う場合：ディスク／カードボタンを1回押します。**
  - 画面上にボタンに対応するインジケーターが点灯し、文字表示部分に"Disk"と表示されます。

### NOTE

- ディスク／カードボタンを1回押した後、[◀]／[▶]カーソルボタンを押して外部記憶メディアを選ぶこともできます。

**2 [▼]カーソルボタンを押して、操作メニューを選ぶ画面に移ります。**

3 [◀]／[▶]カーソルボタンを使って、"Save"（保存）操作メニューを選択します。

4 [▼]カーソルボタンを押して、ファイルの種類を選ぶ画面に移ります。

5 [◀]／[▶]カーソルボタンを使って、保存するファイルの種類を選択します。

6 [▼]カーソルボタンを押して、ユーザーエリアを選ぶ画面に移ります。

7 [◀]／[▶]カーソルボタンまたは＋／－ボタンを使って、保存したいファイルが格納されているユーザーエリアを選択します。

- 画面の数字表示部にはユーザーエリアの番号が、文字表示部にはユーザーエリア名※がそれぞれ表示されます。
  ※ レジストレーション、ユーザーソングは除く
- 戻るボタンまたは[▲]カーソルボタンを押すと、ファイルの種類を選ぶ画面に戻ります。
- ユーザーエリアが1つしかないパッケージファイルや、"All Data" を選択している場合は、この画面は表示されず、次の画面に移ります。

8 ユーザーエリアが決まったら、[▼]カーソルボタンを押して、ファイル名を入力する画面に移ります。

<画面上に表示される初期ファイル名>

| | |
|---|---|
| リズムパターン | U_PTRN00 |
| レジストレーション | U_RGST00 |
| ソングメモリー機能で作成したユーザーソング | U_SONG00 |
| 波形付きドラム音色 | U_DRUM00 |
| ドローバーオルガン音色 | U_ORGN00 |
| 音色 | U_TONE00 |
| 波形付き音色 | U_TONW00 |
| DSP | U_EFCT00 |
| パッケージファイル | PACKAGE0 |
| 全てのユーザーデータ | ALLDATA0 |

※SMFの初期ファイル名は、操作7で選択したユーザエリアの名前が引き続き表示されます。

- ＋／－ボタンを使って、点滅中のカーソル位置の文字を入力できます。入力できる文字については、87ページの「入力できる文字について」を参照してください。
- [◀]／[▶]カーソルボタンを使って、点滅中のカーソル位置を移動できます。

9 ファイル名が決まったら、[▼]カーソルボタンを押します。

- ソングデータを保存している場合は、ここで保存するファイル形式の選択画面へ移ります。[◀]／[▶]カーソルボタンを使って、"SMF" または "SONG" のどちらかを選びます。ファイル形式が決まったら、[▼]カーソルボタンを押します。
- データを保存して良いかを確認するメッセージが画面上に表示されます。メディア内に既に同じ名前のファイルがある場合は、上書きして良いかを確認するメッセージが表示されます。

10 保存を実行して良い場合は、イエスボタンを押します。画面上に "Pls Wait"（実行中）というメッセージが表示されます。この間は、一切本機の操作は行わないでください。 保存が完了したことを示すメッセージ "Complete" が表示され、数秒後、ファイル名を選ぶ画面に戻ります。

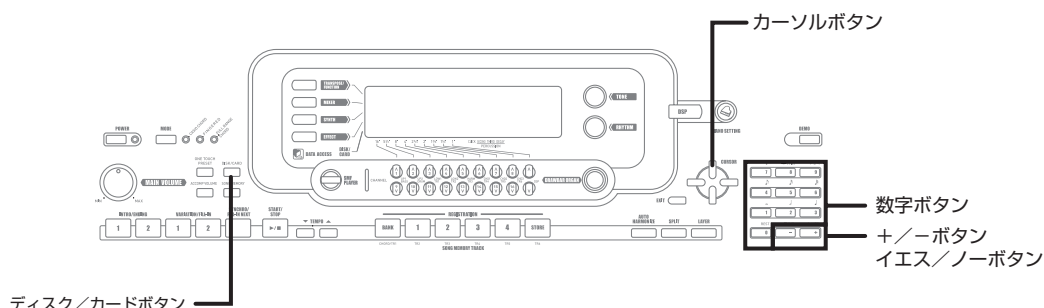
- 保存を中止したい場合は、戻るボタンまたはノーボタンを押すと、ユーザーエリアを選ぶ画面に戻ります。

11 外部記憶メディアの使用を終了するには、ディスク／カードボタンを押して、画面上のインジケーターを消灯させます。

## ファイルの呼び出し

外部記憶メディアに書き込みしたデータを本機のユーザーエリアに呼び出しすることができます。

**重要**

- パソコン上でコピーしたデータをSMFプレーヤー機能で再生する場合は、以下の点にご注意ください。
  - SDメモリーカードの場合：SDメモリーカード上のSMFデータを再生する準備として、パソコンからSDメモリーカードにSMFデータをコピーしておきます。パソコンのSDメモリーカードスロットに本機の保存機能でフォーマットしたSDメモリーカードを挿入し、"MUSICDAT" というディレクトリの中に再生させたいSMFデータをパソコンからコピーします。データを "MUSICDAT" の中にコピーしないと本機では再生できません。"MUSICDAT" の中にディレクトリを作成した場合は、その作成したディレクトリの中のファイルは読めません。
  - フロッピーディスクの場合：ルートディレクトリにあるファイルしか扱えません。

### 準備

- SDメモリーカードを使う場合：呼び出ししたいデータが入っているSDメモリーカードを用意し、本機のSDメモリーカードスロットにしっかり装着します。
- フロッピーディスクを使う場合：呼び出ししたいデータが入っているフロッピーディスクを用意し、本機のフロッピーディスクドライブに挿入します。

### NOTE

- ＳＤ メモリーカードやフロッピーディスクと本体とでデータをやり取りする場合、完了まで数分から数十分かかることがあります（時間はデータの種類や容量、ご使用になるメディアの性能によって異なります）。データをやり取りしている間は、画面上に“Pls Wait”（実行中）というメッセージが表示されます。

### 重要

- **ＳＤ メモリーカードやフロッピーディスクによるデータの保存や呼出中は、一切本機の操作は行わないでください。誤った操作により、本機のフラッシュメモリー、SDメモリーカード、フロッピーディスクの記憶内容が消えたり、損傷を受け呼び出せなくなる恐れがあります。**

## ファイルを呼び出しするには

**1 使用する外部記憶メディアを選びます。**

- **SDメモリーカードを使う場合：ディスク／カードボタンを2回押します。**
  - 画面上にボタン対応するインジケーターが点灯し、文字表示部分に“Card”と表示されます。
- **フロッピーディスクを使う場合：ディスク／カードボタンを１回押します。**
  - 画面上にボタンに対応するインジケーターが点灯し、文字表示部分に“Disk”と表示されます。

### NOTE

- ディスク／カードボタンを1回押した後、[◀]／[▶]カーソルボタンを押して外部記憶メディアを選ぶこともできます。

**2 [▼]カーソルボタンを押して、操作メニューを選ぶ画面に移ります。**

**3 [◀]／[▶]カーソルボタンを使って、“Load”（呼び出し）操作メニューを選択します。**

**4 [▼]カーソルボタンを押して、ファイルの種類を選ぶ画面に移ります。**

**5 [◀]／[▶]カーソルボタンを使って、呼び出しするファイルの種類を選択します。**

**6 [▼]カーソルボタンを押して、ファイル名を選ぶ画面に移ります。**

**7 [◀]／[▶]カーソルボタンまたは+／−ボタンを使って、呼び出しするファイル名を選択します。**

- 数字ボタンで、ファイルの番号（3桁）を直接入力してファイルを選択することもできます。画面の数字表示部にファイルの番号が表示されます。

**8 [▼]カーソルボタンを押して、ユーザーエリアを選ぶ画面に移ります。**

**9 [◀]／[▶]カーソルボタンまたは+／−ボタンを使って、ファイルを呼び出ししたいユーザーエリアを選択します。**

- 画面の数字表示部にはユーザーエリアの番号が、文字表示部にはユーザーエリア名※がそれぞれ表示されます。
  ※ レジストレーション、ユーザーソングは除く
- ユーザーエリアが１つしかないパッケージファイルや、“All Data”を選択している場合は、この画面は表示されず、操作10以降の確認画面に移ります。
- 戻るボタンまたは[▲]カーソルボタンを押すと、ファイルの種類を選ぶ画面に戻ります。

**⑩ ユーザーエリアが決まったら、[▼] カーソルボタンを押します。**

- データを呼び出しして良いかを確認するメッセージが画面上に表示されます。ユーザーエリアに既にデータがある場合は、上書きして良いかを確認するメッセージが表示されます。

**⑪ 呼び出しを実行して良い場合は、イエスボタンを押します。**

- 画面上に“Pls Wait”（実行中）というメッセージが表示されます。この間は、一切本機の操作は行わないでください。呼び出しが完了したことを示すメッセージ“Complete”が表示され、数秒後、ファイル名を選ぶ画面に戻ります。
- 呼び出しを中止したい場合は、戻るボタンまたはノーボタンを押すと、ユーザーエリアを選ぶ画面に戻ります。

**⑫ 外部記憶メディアの使用を終了するには、ディスク／カードボタンを押して、画面上のインジケーターを消灯させます。**

# ファイル名の変更

外部記憶メディア上に保存したファイル名を以下の操作で変更することができます。

**準備**

- SDメモリーカードを使う場合：名前を変更したいファイルが入っているSDメモリーカードを用意し、本機のSDメモリーカードスロットにしっかり装着します。このときSDメモリーカードの書き込み禁止スイッチを解除して、書き込み可能な状態にしておいてください。
- フロッピーディスクを使う場合：名前を変更したいファイルが入っているフロッピーディスクを用意し、本機のフロッピーディスクドライブに挿入します。このときフロッピーディスクのライトプロテクトタブを閉じて、書き込み可能な状態にしておいてください。

## ファイル名を変更するには

**① 使用する外部記憶メディアを選びます。**

- **SDメモリーカードを使う場合：ディスク／カードボタンを2回押します。**
  - 画面上にボタン対応するインジケーターが点灯し、文字表示部分に“Card”と表示されます。
- **フロッピーディスクを使う場合：ディスク／カードボタンを1回押します。**
  - 画面上にボタンに対応するインジケーターが点灯し、文字表示部分に“Disk”と表示されます。

**NOTE**

- ディスク／カードボタンを1回押した後、[◀]／[▶]カーソルボタンを押して外部記憶メディアを選ぶこともできます。

**② [▼]カーソルボタンを押して、操作メニューを選ぶ画面に移ります。**

**③ [◀]／[▶]カーソルボタンを使って、“Rename”（名前の変更）操作メニューを選択します。**

**④ [▼]カーソルボタンを押して、ファイルの種類を選ぶ画面に移ります。**

**⑤ [◀]／[▶]カーソルボタンを使って、名前を変更するファイルの種類を選択します。**

**⑥ [▼]カーソルボタンを押して、ファイル名を選ぶ画面に移ります。**

**⑦ [◀]／[▶]カーソルボタンまたは＋／－ボタンを使って、名前を変更するファイル名を選択します。**

- 数字ボタンで、ファイルの番号（3桁）を直接入力してファイルを選択することもできます。画面の数字表示部にファイルの番号が表示されます。

**⑧ [▼]カーソルボタンを押して、ファイル名を入力する画面に移ります。**

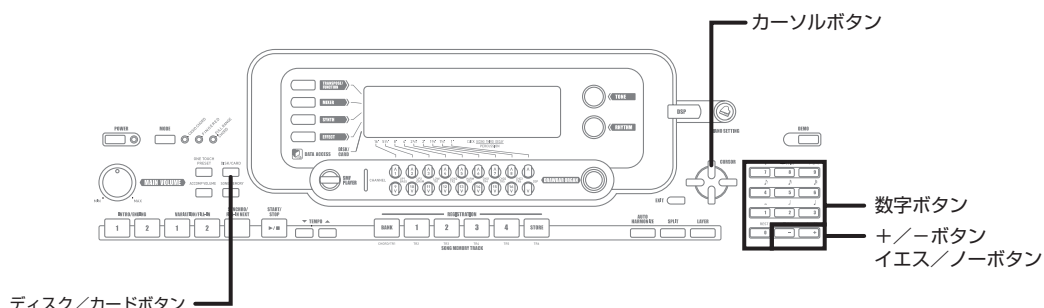
- ＋／－ボタンを使って、点滅中のカーソル位置の文字を入力できます。入力できる文字については、87ページの「入力できる文字について」を参照してください。
- [◀]／[▶]カーソルボタンを使って、点滅中のカーソル位置を移動できます。

**⑨ ファイル名を変更したら、[▼] カーソルボタンを押します。**

- 名前を変更して良いかを確認するメッセージが画面上に表示されます。

**⑩ ファイル名変更を実行して良い場合は、イエスボタンを押します。**

- 画面上に“Pls Wait”（実行中）というメッセージが表示されます。この間は、一切本機の操作は行わないでください。名前の変更が完了したことを示すメッセージ“Complete”が表示され、数秒後、ファイル名を選ぶ画面に戻ります。
- ファイル名変更を中止したい場合は、戻るボタンまたはノーボタンを押すと、ファイルを選ぶ画面に戻ります。

**⑪ 外部記憶メディアの使用を終了するには、ディスク／カードボタンを押して、画面上のインジケーターを消灯させます。**

# ファイルの削除

外部記憶メディア上の任意のファイルを一つずつ削除することができます。

**重要**

- **削除したファイルは元に戻すことができません。本当に削除しても良いか必ずご確認ください。**
- **ファイルの削除により、削除した番号以降のファイルのファイル番号が繰り上がっています。次回の削除時、ファイルを取り違えることのないよう、ご注意ください。**

**準備**

- SDメモリーカードを使う場合：削除したいファイルが入っているSDメモリーカードを用意し、本機のSDメモリーカードスロットにしっかり装着します。このときＳＤ メモリーカードの書き込み禁止スイッチを解除して、書き込み可能な状態にしておいてください。
- フロッピーディスクを使う場合：削除したいファイルが入っているフロッピーディスクを用意し、本機のフロッピーディスクドライブに挿入します。このときフロッピーディスクは、ライトプロテクトタブを閉じて、書き込み可能な状態にしておいてください。

## ファイルを削除するには

1. **使用する外部記憶メディアを選びます。**
   - **SDメモリーカードを使う場合：ディスク／カードボタンを2回押します。**
     - 画面上にボタン対応するインジケーターが点灯し、文字表示部分に“Card”と表示されます。
   - **フロッピーディスクを使う場合：ディスク／カードボタンを１回押します。**
     - 画面上にボタンに対応するインジケーターが点灯し、文字表示部分に“Disk”と表示されます。

**NOTE**

- ディスク／カードボタンを1回押した後、[◀]／[▶]カーソルボタンを押して外部記憶メディアを選ぶこともできます。

2. **[▼]カーソルボタンを押して、操作メニューを選ぶ画面に移ります。**
3. **[◀]／[▶]カーソルボタンを使って、“Delete”（削除）操作メニューを選択します。**
4. **[▼]カーソルボタンを押して、ファイルの種類を選ぶ画面に移ります。**
5. **[ ◀] ／[ ▶] カーソルボタンを使って、削除するファイルの種類を選択します。**
6. **[▼]カーソルボタンを押して、ファイル名を選ぶ画面に移ります。**
7. **[◀]／[▶]カーソルボタンまたは＋／－ボタンを使って、削除するファイル名を選択します。**
   - 数字ボタンで、ファイルの番号（3桁）を直接入力してファイルを選択することもできます。画面の数字表示部にファイルの番号が表示されます。
8. **削除したいファイルが決まったら、[▼] カーソルボタンを押します。**
   - ファイルを削除して良いかを確認するメッセージが画面上に表示されます。
9. **削除を実行して良い場合は、イエスボタンを押します。**
   - 画面上に“Pls Wait”（実行中）というメッセージが表示されます。この間は、一切本機の操作は行わないでください。削除が完了したことを示すメッセージ“Complete”が表示され、数秒後、ファイル名を選ぶ画面に戻ります。
   - 削除を中止したい場合は、戻るボタンまたはノーボタンを押すと、ファイルを選ぶ画面に戻ります。
10. **外部記憶メディアの使用を終了するには、ディスク／カードボタンを押して、画面上のインジケーターを消灯させます。**

# メディアのフォーマット

メディアのフォーマットを以下の手順で実行できます。

**重要**

- **以下の操作を行う前に、本当にフォーマットしても良いかを必ずよくご確認ください。**
- **SDメモリーカードのフォーマットについて**
  **本機のフォーマットは、クイックフォーマットです。データを完全に消去するには、パソコンなどの機器で通常のフォーマットを行ってください。**

**準備**

- SDメモリーカードを使う場合：フォーマットしたいSDメモリーカードを用意し、本機のSDメモリーカードスロットにしっかり装着します。このときSDメモリーカードの書き込み禁止スイッチを解除して、書き込み可能な状態にしておいてください。
- フロッピーディスクを使う場合：フォーマットしたいフロッピーディスクを用意し、本機のフロッピーディスクドライブに挿入します。このときフロッピーディスクのライトプロテクトタブを閉じて、書き込み可能な状態にしておいてください。

## メディアをフォーマットするには

**1 使用する外部記憶メディアを選びます。**

- **SDメモリーカードを使う場合：ディスク／カードボタンを2回押します。**
  - 画面上にボタン対応するインジケーターが点灯し、文字表示部分に"Card"と表示されます。
- **フロッピーディスクを使う場合：ディスク／カードボタンを1回押します。**
  - 画面上にボタンに対応するインジケーターが点灯し、文字表示部分に"Disk"と表示されます。

**NOTE**

- ディスク／カードボタンを1回押した後、[◀]／[▶]カーソルボタンを押して外部記憶メディアを選ぶこともできます。

**2 [▼]カーソルボタンを押して、操作メニューを選ぶ画面に移ります。**

**3 [◀]／[▶]カーソルボタンを使って、"Format"（フォーマット）操作メニューを選択します。**

**4 [▼]カーソルボタンを押します。**

- フロッピーディスクのフォーマットを行う場合は、ここでフロッピーディスクの種類を選択する画面に移ります。[◀]／[▶]カーソルボタンを使って、"2DD"または"2HD"のどちらかを選び、[▼]カーソルボタンを押します。

**重要**

- **フロッピーディスクをフォーマットする際は、ディスクの種類（2DD/2HD）を間違ってフォーマットしないようにご注意ください。**

- フォーマットを実行して良いかを確認するメッセージが画面上に表示されます。

**5 フォーマットを実行して良い場合は、イエスボタンを押します。**

- 画面上に"Pls Wait"（実行中）というメッセージが表示されます。この間は、一切本機の操作は行わないでください。フォーマットが完了したことを示すメッセージ"Complete"が表示され、数秒後、操作メニューを選ぶ画面に戻ります。
- フォーマットを中止したい場合は、戻るボタンまたはノーボタンを押すと、操作メニューを選ぶ画面に戻ります。

**6 外部記憶メディアの使用を終了するには、ディスク／カードボタンを押して、画面上のインジケーターを消灯させます。**

# 入力できる文字について

本機のユーザーエリアや外部記憶メディアに保存したデータに対して入力できる文字は、それぞれ以下の通りです。

## ユーザーエリアに保存しているデータの場合

| ! | " | # | $ | % | & | ' | ( | ) | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| * | + | , | - | . | / | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | : | ; | < | = |
| > | ? | @ | A | B | C | D | E | F | G |
| H | I | J | K | L | M | N | O | P | Q |
| R | S | T | U | V | W | X | Y | Z | [ |
| ¥ | ] | ^ | _ | ` | a | b | c | d | e |
| f | g | h | i | j | k | l | m | n | o |
| p | q | r | s | t | u | v | w | x | y |
| z | { | ¦ | } | | | | | | |

## 外部記憶メディアに保存しているデータの場合

MS-DOSフォーマットでファイル名として使える文字と同じ制限があります。

| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
| K | L | M | N | O | P | Q | R | S | T |
| U | V | W | X | Y | Z | $ | & | _ | ' |
| ( | ) | - | ^ | { | } | @ | ~ | ` | |

# SDメモリーカード使用時のエラーについて

| 表示 | 原因 | 解決方法 |
| --- | --- | --- |
| **Err Card R/W** | SDメモリーカードが壊れている。 | 他のSDメモリーカードをお使いください。 |
| **Err CardFull** | セットしたSDメモリーカードにデータを保存するための空き領域が無い。 | 1. 新しいSDメモリーカードをお使いください。<br>2. 不要なファイルが保存されている場合には、そのファイルを消去してください。(86ページ) |
| **Err No Card** | 1. SDメモリーカードが正しくセットされていない。<br>2. SDメモリーカードが挿入されていない。または、操作途中に抜き差しした。 | 1. SDメモリーカードをSDメモリーカードスロットに正しく挿入してください。(78ページ)<br>2. SDメモリーカードを挿入してください。操作途中には、SDメモリーカードを抜き差ししないでください。 |
| **Err No Data** | データの保存されていない本体ユーザーエリアを選択して、SD メモリーカ ードに保存しようとした。 | データが保存されている本体ユーザーエリアを選択してください。 |
| **Err Name** | 1. 既に同一名のファイルがSDメモリーカード上にある。<br>2. MS-DOSとして扱えない名称のファイル名を選択した。 | 1. 別の名前でファイルを保存してください。(85ページ)<br>2. 入力可能な文字でファイル名を変更してください。(87ページ) |
| **Err ReadOnly** | 読み込み専用ファイルと同じ名前で保存しようとしている。 | 他のSDメモリーカードに保存するか、別の名前に変えて保存してください。 |
| **Err Format** | 1. セットされているSDメモリーカードのフォーマットが、本機指定の形式と異なっている。<br>2. フォーマットされていない(新品の)SDメモリーカードがセットされている。<br>3. SDメモリーカードが壊れている。 | 1. 指定フォーマットのSDメモリーカードをお使いください。(78ページ)<br>2. SDメモリーカードをフォーマットしてください。(87ページ)<br>3. 他のSDメモリーカードをお使いください。 |
| **Err Mem Full** | データを読み込む為の本体の空き領域が不足している。 | 1. 本体に保存してあるSMFデータ、波形データ、伴奏データのいずれかのうち優先度の低いデータを消去して、本体フラッシュメモリーの空き領域を増やしてください(69ページ)。<br>2. ソングメモリーをお使いの場合にはソングデータ(SG0〜4)の中から使わないソングを消去してください。(61ページ) |
| **Err Not SMF0** | フォーマット0ではないSMF(スタンダードMIDIファイル)を読み込もうとした。 | フォーマット0のSMFをお使いください。 |
| **Err No File** | 1. 本機で使用できるファイルが保存されていないSDメモリーカードを、読み込もうとした。<br>2. 本体にSMFが1曲も保存されていない状態で、SMFをSDメモリーカードに保存しようとした。 | 1. 本機で保存したデータか、本機用に作成されたデータの入ったSDメモリーカードをお使いください。<br>2. — |
| **Err Protect** | 書き込み禁止のSDメモリーカードに、保存しようとした。 | 1. 他のSDメモリーカードをお使いください。<br>2. そのSDメモリーカードに書き込んでも良ければ、書き込み禁止スイッチを解除して、書き込み可能にしてください。(78ページ) |
| **Err Convert** | ソングデータのファイル形式をSONGからSMFに変換して保存するときに、メモリーの空き領域不足で変換エラーになった。 | 本体に保存してあるSMFデータ、波形データ、伴奏データのいずれかのうち優先度の低いデータを消去して、本体フラッシュメモリーの空き領域を増やしてください(69ページ)。 |
| **Err Wrong Dat** | データ形式として正しくない。または、SDメモリーカードのデータが壊れている。 | 他のデータまたは他のSDメモリーカードをお使いください。 |

| 表示 | 原因 | 解決方法 |
|---|---|---|
| **Err ReadOnly** | 読み込み専用ファイルと同じ名前で保存しようとしている。 | 他のフロッピーディスクに保存するか、別の名前に変えて保存してください。 |
| **Err Format** | 1. セットされているフロッピーディスクのフォーマットが、本機指定の形式と異なっている。<br>2. フォーマットされていない(新品の)フロッピーディスクがセットされている。<br>3. フロッピーディスクが壊れている。 | 1. 指定フォーマットのフロッピーディスクをお使いください。(80ページ)<br>2. フロッピーディスクをフォーマットしてください。(87ページ)<br>3. 他のフロッピーディスクをお使いください。 |
| **Err Disk R/W** | フロッピーディスクが壊れている。 | 他のフロッピーディスクをお使いください。 |
| **Err DiskFull** | セットしたフロッピーディスクに、データを保存する為の空き領域が無い。 | 1. 新しいフロッピーディスクをお使いください。<br>2. 不要なファイルが保存されている場合には、そのファイルを消去してください。(86ページ) |
| **Err Mem Full** | データを読み込む為の本体の空き領域が不足している。 | 1. 本体に保存してあるSMFデータ、波形データ、伴奏データのいずれかのうち優先度の低いデータを消去して、本体フラッシュメモリーの空き領域を増やしてください(69ページ)。<br>2. ソングメモリーをお使いの場合にはソングデータ(SG0〜4)の中から使わないソングを消去してください。(61ページ) |
| **Err Not SMF0** | フォーマット0ではないSMF(スタンダードMIDIファイル)を読み込もうとした。 | フォーマット0のSMFをお使いください。 |
| **Err No Disk** | 1. フロッピーディスクが正しくセットされていない。<br>2. フロッピーディスクがセットされていない。 | 1. イジェクトボタンを使って取り出した後、再度、フロッピーディスクをセットしてください。(81ページ)<br>2. フロッピーディスクをセットしてください。 |
| **Err No Data** | データの保存されていない本体ユーザーエリアを選択して、フロッピーディスクに保存しようとした。 | データが保存されている本体ユーザーエリアを選択してください。 |
| **Err No File** | 1. 本機で使用できるファイルが保存されていないフロッピーディスクを、読み込もうとした。<br>2. 本体にSMFが1曲も保存されていない状態で、SMFをフロッピーディスクに保存しようとした。 | 1. 本機で保存したデータか、本機用に作成されたデータの入ったフロッピーディスクをお使いください。<br>2. — |
| **Err Protect** | 書き込み禁止のフロッピーディスクに、保存しようとした。 | 1. 他のフロッピーディスクをお使いください。<br>2. そのフロッピーディスクに書き込んでも良ければ、ライトプロテクトタブを書き込み可能にしてください。(80ページ) |
| **Err Convert** | ソングデータのファイル形式をSONGからSMFに変換して保存するときに、メモリーの空き領域不足で変換エラーになった。 | 本体に保存してあるSMFデータ、波形データ、伴奏データのいずれかのうち優先度の低いデータを消去して、本体フラッシュメモリーの空き領域を増やしてください(69ページ)。 |
| **Err WrongDat** | データ形式として正しくない。または、フロッピーディスクのデータが壊れている。 | 他のデータまたは他のフロッピーディスクをお使いください。 |
| **Err Name** | 既に同一名のファイルがフロッピーディスク上にある。 | 別の名前でファイルを保存してください。(85ページ) |

# 困ったときは

| 現象 | 原因 | 解決方法 | 参照 |
|---|---|---|---|
| 鍵盤を押しても音が出ない。 | 1. 電源が正しくセットされていない。 | 1. ACアダプターが正しく接続されているか、電池の⊕ ⊖の向きが正しいか、電池が消耗していないかを確認する。 | ☞ 12ページ |
| | 2. 電源が入っていない。 | 2. 電源ボタンを押す。 | ☞ 16ページ |
| | 3. 音量が下がっている。 | 3. 全体の音量つまみを調節する。 | ☞ 16ページ |
| | 4. モードボタンで、“カシオコード”や“フィンガード”が設定されているときは、伴奏鍵盤での通常演奏はできません。 | 4. モードボタンですべてのランプを消灯させて「自動伴奏を使わない」設定にする。 | ☞ 30ページ |
| | 5. ローカルコントロールがオフになっている。 | 5. トランスポーズ／機能ボタンから、ローカルコントロールをオンにしてください。 | ☞ 69ページ |
| | 6. チャンネル1がオフになっている。 | 6. ミキサー機能でチャンネル1をオンにする。 | ☞ 38ページ |
| | 7. チャンネル1のボリュームが下がっている。 | 7. ミキサー機能でチャンネル1のボリュームを上げる。 | ☞ 39ページ |
| | 8. DSPを使用していて、音量系のパラメーターが下がっている。 | 8. DSPのパラメーターの値を上げる。 | ☞ 26ページ |
| | 9. SMFプレーヤーで再生した曲のデータの中にある、エクスプレッション値が下がっている。 | 9. 一度、SMFプレーヤー機能をオフにする。または、SMFプレーヤー機能の手弾きパートを変更する。 | ☞ 72,73ページ |
| 電池で使用していて、下記の状態になった。 | 電池が消耗している。 | 新しい電池と取り替える。または、ACアダプターを使用する。 | ☞ 12ページ |

- 電源ランプが暗くなった。
- 電源が入らなくなった。
- 液晶表示がうすくなったり、ちらついたりする。
- 音量が小さくなった。
- 音質が劣化した。
- 大きな音を出すと時々音が途切れる。
- 大きな音を出すと突然電源が切れる。
- 大きな音を出すと、液晶表示がうすくなったり、ちらついたりする。
- 鍵盤を押していないのに音が出続ける。
- 指定の音色とは異なる音を発音する。
- リズムやデモ演奏曲などが正しく発音されない。
- USB 端子に接続して曲を再生すると、電源が切れる。音が劣化する。音が小さくなる。
- 外部記憶メディアの読み書きをすると、突然電源が切れる。

| 現象 | 原因 | 解決方法 | 参照 |
|---|---|---|---|
| 自動伴奏の音が鳴らない。 | 1. 伴奏の音量が“000”になっている。 | 1. 伴奏の音量ボタンで伴奏の音量を上げる。 | ☞ 37ページ |
| | 2. 自動伴奏パートのチャンネル6～10がオフになっている。 | 2. ミキサー機能でそのチャンネルをオンにする。 | ☞ 38ページ |
| | 3. 自動伴奏パートのチャンネル6～10のボリュームが下がっている。 | 3. ミキサー機能でそのチャンネルのボリュームを上げる。 | ☞ 39ページ |
| 鍵盤を弾く強弱で音量が変化しない。 | タッチレスポンス機能がオフになっている。 | トランスポーズ／機能ボタンを押してオンの状態にする。 | ☞ 65ページ |
| 鍵盤を弾くと2つの音色が混ざった音が出る。 | レイヤー機能がはたらいている。 | レイヤーボタンを押してレイヤー機能を解除する。 | ☞ 62ページ |
| 鍵盤の高音部と低音部が別々の音色になっている。 | スプリット機能がはたらいている。 | スプリットボタンを押してスプリット機能を解除する。 | ☞ 63ページ |

| 現象 | 原因 | 解決方法 | 参照 |
|---|---|---|---|
| 他のMIDI楽器と同時に鳴らしたとき、お互いのキーまたはチューニングが合っていない。 | 1. チューニングまたはトランスポーズの設定が“00”以外になっている。<br>2. ミキサー設定でコースチューン、ファインチューン、オクターブシフトが“00”以外になっている。 | 1. トランスポーズ／機能ボタンでトランスポーズとチューニングの設定を“00”にする。<br>2. ミキサー設定でコースチューン、ファインチューン、オクターブシフトを“00”にする。 | ☞ 64, 65ページ<br>☞ 39, 40ページ |
| ソングメモリー再生で、音が途中切れるパートがある。 | 同時発音数を越えて演奏している。 | ミキサー機能でチャンネルをオフにして再生パートを減らしてみる。 | ☞ 38ページ |
| ソングメモリー再生で全く鳴らないパートがある。 | 1. チャンネルがオフになっている。<br>2. ボリュームが下がっている。 | 1. ミキサー機能でチャンネルがオンになっていることを確認する。<br>2. ミキサー機能でボリュームの設定値を確認する。 | ☞ 38ページ<br>☞ 39ページ |
| レイヤーまたはスプリットボタンを押しても効果がない。 | 1. チャンネル2～4のいずれかがオフになっている。<br>2. チャンネル2～4のいずれかのボリュームが下がっている。<br>3. ソングメモリー機能の録音待機中または録音中である。<br>4 SMFプレーヤー機能を使用中である。 | 1. ミキサー機能でチャンネル2～4をオンにする。<br>2. ミキサー機能でチャンネル2～4のボリュームを上げる。<br>3. ソングメモリー機能の録音待機中または録音中は使用できません。<br>4. SMFプレーヤー機能の使用中は使えません。 | ☞ 38ページ<br>☞ 39ページ<br>☞ 50ページ<br>☞ 70ページ |
| パソコンからMIDIデータを再生しても音が鳴らない。 | 1. USBケーブルが正しく接続されていない。<br>2. チャンネルがオフまたはボリュームが下がっている。 | 1. USBケーブルが正しく接続されていることを確認する。<br>2. ミキサー機能でチャンネルがオンまたはボリュームが上がっていることを確認する。 | ☞ 74ページ<br>☞ 38, 39ページ |
| パソコンとUSB接続しているとき、鍵盤を弾くと発音が不自然になる。 | パソコン側のMIDIスルー機能がオンになっている。 | パソコン側のMIDIスルー機能をオフにするか、本機のトランスポーズ／機能ボタンでローカルコントロールをオフにする。 | ☞ 69ページ |
| コード伴奏の演奏情報をパソコンに録音できない。 | アカンプ／ソングMIDIアウトがオフになっている。 | トランスポーズ／機能ボタンでアカンプ／ソングMIDIアウトをオンにする。 | ☞ 69ページ |

| 現象 | 原因 | 解決方法 | 参照 |
|---|---|---|---|
| 電源が正常に入らない。 | 1. フラッシュメモリーが壊れている。<br>2. フラッシュメモリーのデータが壊れている事を検知して、自動でシステムリセット動作を行なっている。 | 1. 一度、電池とACアダプターを抜き、その状態で電源ボタンを押した後、再び電池を挿入するかまたはACアダプターを接続して電源ボタンを押してください。それでも電源が正常に入らない場合はカシオテクノ修理相談窓口に修理をご依頼ください。電源が入ったらトランスポーズ／機能ボタンからシステムリセットを行う。<br>2. "Pls Wait"の表示が消えるまで（約40秒）待つ。 | ☞ 69ページ |
| 拡張した波形の音色にノイズが混じる。または、ユーザーデータを選択すると動作がおかしくなる。 | データをフラッシュメモリーへ保存中に電源を切ったりしたことで、フラッシュメモリーに不具合が生じている。または、フラッシュメモリーが破損している。 | トランスポーズ／機能ボタンから、システムリセットを行う。それでも改善されない場合は、カシオテクノ修理相談窓口に修理をご依頼ください。 | ☞ 69ページ |
| SDメモリーカードにデータを保存できない。 | 1. SDメモリーカードにプロテクトがかかっている。<br>2. SDメモリーカードスロットに正しく挿入されていない。<br>3. SDメモリーカードの空き領域が足りなくなっている。<br>4. 本機で使用できない記憶容量のカードを使用している。<br>5. SDメモリーカードが壊れている。 | 1. 書き込み禁止スイッチを解除する。<br>2. 正しく挿入しなおす。<br>3. 新しいSDメモリーカードを入れるか、ファイルを削除する。<br>4. 指定の記憶容量のSDメモリーカードを使用する。<br>5. 新しいSDメモリーカードを入れる。 | ☞ 78ページ<br>☞ 78ページ<br>☞ 86ページ<br>☞ 78ページ |
| SDメモリーカードからデータを呼び出しできない。 | 1. SDメモリーカードスロットに正しく挿入されていない。<br>2. 呼び出し先エリアの空き領域が足りない。<br>3. 本機で使用できない記憶容量のカードを使用している。<br>4. SDメモリーカードが壊れている。 | 1. 正しく挿入しなおす。<br>2. 本体フラッシュメモリーに保存されているリズム、SMF、波形付き音色のデータのどれかを削除して、フラッシュメモリーの空き領域を増やす。<br>3. 指定の記憶容量のSDメモリーカードを使用する。<br>4. 新しいSDメモリーカードを入れる。 | ☞ 78ページ<br>☞ 69ページ<br>☞ 78ページ |
| 同じ音色で鍵盤の位置によって音質や音量が若干異なる音色がある。 | デジタルサンプリングという電子処理※によって発生する音域の境目で、故障ではありません。<br>※ 元になっている楽器音の音域ごとの音質を再現するために、低域・中域・高域など複数の音域ごとに元の楽器音を録音し、ひとつの音色に仕上げる処理。 | | |

# 製品仕様

| 型式 | WK-3800 |
|---|---|
| 鍵盤 | 76鍵　6 1/4 オクターブ……タッチレスポンス機能付き（oFF / 1 / 2 / 3） |
| 音色数 | 400アドバンスト音色＋200プリセット音色＋20ドラム音色＋100通常のユーザ音色＋20波形付きユーザ音色※1＋4波形付きドラム音色※1＋50ドローバーオルガン音色＋100ユーザードローバーオルガン音色（計894音色）‥‥‥レイヤー／スプリット可 |
| 同時発音数 | 最大32音（一部音色により最大10音） |
| ドローバーオルガン機能<br>・ドローバー<br>・パーカッション<br>・クリック | <br>9本（16'、5 1/3'、8'、4'、2 2/3'、2'、1 3/5'、1 1/3'、1'）<br>Second／Third<br>On／Off |
| エフェクト | DSP（200種類：内、100種類はユーザーエリア）＋リバーブ（16種類）＋コーラス（16種類）＋イコライザー（10種類、4バンド） |
| 自動伴奏機能<br>・リズムパターン数<br>・テンポ<br>・コード<br>・リズムコントローラー<br>・伴奏の音量<br>・ワンタッチプリセット<br>・オートハーモナイズ | <br>182種類（内、16種類はユーザーエリア※1）<br>可変（226段階 ♩＝30～255）<br>3種類（カシオコード／フィンガード／フルレンジコード）<br>スタート／ストップ、イントロ／エンディング1・2、バリエーション／フィルイン1・2、シンクロ／フィルイン ネクスト<br>0～127（128段階）<br>リズムごとの推薦音色、テンポ、レイヤーのオン／オフ、ハーモナイズのオン／オフなど<br>10種類：自動伴奏のコード指定に従いメロディー音にハーモナイズ音を付加 |
| ソングメモリー機能<br>・曲数<br>・録音トラック数<br>・録音方法<br>・メモリー容量<br>・エディット機能 | <br>5曲<br>6トラック（トラック2～6はメロディー専用トラック）<br>リアルタイム録音、ステップ録音<br>約10,000音符（5曲合計）<br>有り |
| デモ演奏曲 | 3曲 |

| 曲番号 | 曲名 | 作曲者名 |
|---|---|---|
| 0 | Malibu Sun | TECH-NOTE INTERNATIONAL LTD. |
| 1 | Island Dusk | TECH-NOTE INTERNATIONAL LTD. |
| 2 | Ticket to Cambridge | TECH-NOTE INTERNATIONAL LTD. |

| シンセ機能<br>・パラメーター | <br>アタックタイム、リリースタイム、レゾナンス、カットオフフリケンシー、ビブラートタイプ、ビブラートディレイ、ビブラートデプス、ビブラートレート、オクターブシフト、レベル、タッチセンス、リバーブセンド、コーラスセンド、DSPライン、DSPタイプ、DSPパラメーター、モジュレーションアサイン |
|---|---|
| レジストレーション機能<br>・エリア数<br>・メモリー内容 | <br>32エリア（4セット×8バンク）<br>音色の選択、リズムの選択、テンポの設定、レイヤーのオン／オフ、スプリットのオン／オフ、スプリットポイントの設定、ハーモナイズのオン／オフ、ミキサーの設定 （チャンネル1～10）、エフェクトの設定、タッチレスポンスの設定、アサイナブルジャックの設定、トランスポーズの設定、チューニングの設定、伴奏の音量の設定、ピッチベンドレンジ、オートハーモナイズのタイプ、モードボタンの設定、シンクロ待機状態、ミキサーホールド、DSPホールド、シンセ機能のパラメーター |
| ミキサー機能<br>・チャンネル数<br>・パラメーター | <br>16チャンネル<br>音色、パートオン／オフ、ボリューム、パンポット、オクターブシフト、コースチューン、ファインチューン、リバーブセンド、コーラスセンド、DSPライン、DSPレベル、DSPパン、DSPシステムリバーブセンド、DSPシステムコーラスセンド |
| MIDI機能 | 16マルチティンバー受信、GMレベル1準拠 |
| その他の機能<br>・ピッチベンド機能<br>・モジュレーション機能<br>・トランスポーズ機能<br>・チューニング機能<br>・LCD | <br>可変範囲‥‥‥上下24音半音<br>有り<br>49段階（－24半音 ～ 0 ～ ＋24半音）<br>可変‥‥‥A4＝約440Hz±100セント<br>コントラスト設定可 |
| SMFプレーヤー | 対応フォーマットSMF0、最大200曲（フラッシュメモリー）※1 |
| フラッシュメモリー | 容量：4MB※2<br>波形データ、伴奏データ、SMFデータ共有領域：約3.5MB※2<br>●これらのデータは同じ領域を共有していますので、データの合計が3.5MBを越えることはできません。 |
| SDメモリーカード<br>・対応可能なSDメモリーカード<br>・機能 | <br>1GBまで（これ以上の容量のカードは、使用不可）<br>ユーザー音色／ユーザーソング／レジストレーションの各データのセーブおよびロード、SMF再生、カードフォーマット、ファイルデリート、ファイル名の変更 |

※1 「フラッシュメモリー」の項目の「波形データ、伴奏データ、SMFデータ共有領域」参照。

※2 表記容量は、1MB＝$1024^2$バイト換算です。

| | |
|---|---|
| **フロッピーディスクドライブ**<br>・形式<br>・フォーマット<br><br>・機能 | <br>3.5 インチ FDD<br>2DD：720KB MS-DOS フォーマット<br>2HD：1.44MB MS-DOS フォーマット<br>ユーザー音色／ユーザーソング／レジストレーションの各データのセーブおよびロード、SMF 再生、ディスクフォーマット、ファイルデリート、ファイル名の変更 |
| **端子**<br>・SD メモリーカードスロット<br>・USB 端子<br>・サスティン／アサイナブル端子<br>・ヘッドホン端子<br><br><br>・ライン出力端子（R、L/MONO）<br><br><br>・電源端子 | <br><br>タイプ B<br>標準ジャック（サスティン、ソステヌート、ソフト、リズムのスタート／ストップ）<br>ステレオ標準ジャック<br>出力インピーダンス 200 Ω<br>出力電圧 250mV (RMS)MAX<br>標準ジャック× 2<br>出力インピーダンス 3k Ω<br>出力電圧 1.5V (RMS)MAX<br>DC12V |
| **電源**<br>・電池<br><br>・家庭用 100V 電源使用<br>・オートパワーオフ機能 | 2 電源方式<br>単 1 形電池 6 本使用<br>電池持続時間： 約 4 時間‥‥アルカリ電池使用時<br>AC アダプター AD-12JL を使用<br>約 6 分後（電池使用時） キャンセル可能 |
| **スピーカー出力** | 6.1W ＋ 6.1W |
| **消費電力** | 12V ⎓ 18W |
| **サイズ** | 幅 122.3 ×奥行き 42.3 ×高さ 16.0cm |
| **重量** | 約 10.0kg（電池含まず） |
| **付属品** | 譜面立て、AC アダプター（AD-12JL）、取扱説明書（本書）、保証書、Appendix、フロッピーディスク、ディスクガイド、CD-ROM |

★ 改良のため、仕様およびデザインの一部を予告なく変更することがあります。

**【別売品のご案内】**

| 商品名 | 品番 |
|---|---|
| ヘッドホン | CP-16 |
| サスティンペダル | SP-3 |
| | SP-20 |
| スタンド | CS-7W |

| 商品名 | 品番 |
|---|---|
| イス | CB-5 |
| | CB-7 |
| | CB-9BN |

***★ 別売品はいずれも、カシオ電子楽器取扱店（全国の有名楽器店、デパートなど）でお求めになれます。***

# カシオトーン用楽譜集のご紹介

多彩な音色やリズム、指一本でも本格的な演奏が楽しめる自動伴奏機能（カシオコード）などを、パーフェクトに使いこなしていただくための楽譜集です。

## 楽譜集

***やさしく弾けるファミリーキーボードライブラリー カシオトーンランドシリーズ***

| CFL-101YC<br>**ようこそカシオトーンランドへ** | CFL-102HC<br>**初めてのカシオトーン** | CFL-103KU<br>**こどものうた 1** | CFL-104KU<br>**こどものうた 2** | CFL-107HP<br>**ヒットポップス** | CFL-108NM<br>**ニューミュージック** |
|---|---|---|---|---|---|
| (子供用入門)<br>大きな栗の木の下で<br>茶色のこびん<br>かっこう<br>他 全37曲 | (大人用入門)<br>河は呼んでる<br>500マイルはなれて<br>駅馬車<br>他 全35曲 | アイアイ<br>いぬのおまわりさん<br>ぞうさん<br>他 全45曲 | 春がきた<br>赤とんぼ<br>ハイ･ホー<br>他 全44曲 | すべてをあなたに<br>やさしく歌って<br>レット･イット･ビー<br>他 全29曲 | いとしのエリー<br>ANNIVERSARY<br>SUMMER CANDLES<br>他 全24曲 |

| CFL-109EL<br>**イージーリスニング** | CFL-111HS<br>**ヒットソング1** | CFL-112HS<br>**ヒットソング2** | CFL-113RK<br>**永遠のロック** |
|---|---|---|---|
| オリーブの首飾り<br>マイ･ウェイ<br>ある愛の詩<br>他 全29曲 | 君がいるだけで<br>それが大事<br>ラブストーリーは突然に<br>他 全20曲 | SAY YES<br>どんなときも<br>会いたい<br>他 全21曲 | 青い影<br>キラー・クイーン<br>スモーク・オン・ザ・ウォーター<br>他 全21曲 |

★上記ご案内は、本書印刷時点でのものです（万一品切れの際はご容赦ください）。

★別売品はいずれも、カシオ電子楽器取扱店（全国の有名楽器店、デパート）でお求めになれます。

# 索引

Model WK-3800

## USB 端子で送信・受信されるMIDIメッセージについて

Version : 1.0

| ファンクション | | 送 信 | 受 信 | 備 考 |
|---|---|---|---|---|
| ベーシック チャンネル | 電源ON時<br>設定可能範囲 | 1 ～ 16<br>1 ～ 16 | 1 ～ 16<br>1 ～ 16 | |
| モード | 電源ON時<br>メッセージ<br>代 用 | モード3<br>×<br>＊＊＊＊＊＊＊ | モード3<br>×<br>＊＊＊＊＊＊＊ | |
| ノート ナンバー： | 音 域 | 28 ～ 103<br>＊＊＊＊＊＊＊ | 0 ～ 127<br>0 ～ 127 *1 | *1：音色による |
| ベロシティ | ノート・オン<br>ノート・オフ | ○ 9nH v = 1～127<br>× 9nH v = 0 | ○ 9nH v = 1 ～ 127<br>× | |
| アフター タッチ | キー別<br>チャンネル別 | ×<br>× | ×<br>○ | |
| ピッチ・ベンド | | ○ | ○ | |
| コントロール チェンジ | 0,32<br>1<br>6, 38<br>7<br>10<br>11<br>16<br>17<br>18<br>19<br>64<br>66<br>67<br>71<br>72<br>73<br>74 | ○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>×<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○ *2<br>○ *2<br>○ *2<br>○<br>○<br>○<br>○ | ○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○ | バンクセレクト<br>モジュレーション<br>データエントリー<br>ボリューム<br>パン<br>エクスプレッション<br>DSPパラメータ0<br>DSPパラメータ1<br>DSPパラメータ2<br>DSPパラメータ3<br>ホールド1<br>ソステヌート<br>ソフトペダル<br>レゾナンス<br>リリースタイム<br>アタックタイム<br>ブライトネス |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 76<br>77<br>78<br>80<br>81<br>82<br>83<br>91<br>93<br>98, 99<br>100, 101<br>120<br>121 | ○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>×<br>○ | ○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○ | ビブラートレート<br>ビブラートデプス<br>ビブラートディレイ<br>DSPパラメーター4<br>DSPパラメーター5<br>DSPパラメーター6<br>DSPパラメーター7<br>リバーブセンド<br>コーラスセンド<br>NRPN LSB, MSB<br>RPM LSB, MSB<br>オールサウンドオフ<br>リセットオールコントローラー |
| プログラムチェンジ：<br>設定可能範囲 | ○ 0 ～ 127<br>* * * * * * * | ○ 0 ～ 127<br>* * * * * * * | |
| エクスクルーシブ | ○ | ○ | |
| コモン ：ソング・ポジション<br>：ソング・セレクト<br>：チューン | ×<br>×<br>× | ×<br>×<br>× | |
| リアル タイム ：クロック<br>：コマンド | ○<br>○ | ×<br>× | |
| その他 ：ローカル ON／OFF<br>：オール・ノート・オフ<br>：アクティブ・センシング<br>：リセット | ×<br>×<br>×<br>× | ×<br>○<br>○<br>× | |
| 備　考 | *2：サステインペダルの設定により択一 | | |

モード1：　オムニ・オン、ポリ　　モード2：　オムニ・オン、モノ　　○：あり
モード3：　オムニ・オフ、ポリ　　モード4：　オムニ・オフ、モノ　　×：なし